HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MAYO 1999 $6,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $ • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU • ISSN 0329-5222

AÑO • NUMERO 19

UN INFORME A FONDO SOBRE LOS DOS PRIMEROS JUEGOS DE LA NUEVA TRILOGÍA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

STAR WARS® EPISODIO I

GRUPO 4 EDITORIAL



www.xtremepc.com.ar


CREATIVE
Sound
BLASTER
Live!
Convertí tu PC en una verdadera sala de CINE y sentí el poderoso sonido envolvente de tus juegos
$ 299
SOUND BLASTER LIVE
Creative
PLACA DE AUDIO
Con 192-Voice / 48 midi / PCI
ó 15 cuotas de $26,78/Lista $332/PTF$401,72/TEA34,31%
$ 279
VIPER V550
Diamond
PLACA ACELERADORA
Con 16 MB memoria Versión AGP y PCI
ó 15 cuotas de $25,01/Lista $310/PTF$375,10/TEA34,31%
DIAMOND
GRAPHICS ACCELERATOR
16MB
VIPER V550
NOVEDAD
Viví el verdadero 3D gracias a la velocidad del NUEVO CHIPSET: NVIDIA RIVA TNT

UN INFORME A FONDO SOBRE LOS DOS PRIMEROS JUEGOS DE LA NUEVA TRILOGÍA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

STAR WARS® EPISODIO I

LA AVENTURA COMIENZA EN LA PAGINA 30

Nota del Editor

Buenos amigos, esto se está poniendo cada vez mejor... El mes pasado realizamos la primera entrega anual de los premios Xtreme a los mejores juegos del '98 y ahora, para todos los que lo estaban solicitando desde hace meses, les entregamos en esta misma edición el primer Xtreme CD, que de ahora en más, se ofrecerá como complemento de Xtreme PC. Las razones para incluirlo fueron varias, pero el hecho de que demos alucinantes como la del Kingpin: Life of Crime, ocupe alrededor de 105 megas, ya dista de los límites a los que los usuarios están dispuestos a "bancarse" de bajar por Internet, y la inclusión del CD (con la inevitable subida de precio) ya se justifica de sobremanera. Por otro lado, con el correr de los meses, el CD pasará a cumplir otras funciones, además de los demos y patches de rigor, como la inclusión de ciertas secciones especiales y/o niveles de juegos creados por los lectores, y miles de ideas más que estamos carburando para ponerlas en funcionamiento lo antes posible. Además, en las páginas de este número encontrarán un informe muy especial que Durgan A. Nallar preparó sobre los dos juegos de la nueva película de Star Wars: Episodio I. Sin duda todo un acontecimiento cinematográfico, que se reflejará en nuestro monitores dentro de muy poco tiempo. ¡Hasta el mes que viene!

PAGINA 56

X-Wing Alliance

LucasArts nos deslumbra con la mejor simulación espacial de toda su historia.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

MAYO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR, EDITOR Y PROPIETARIO Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Diego Rivas

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

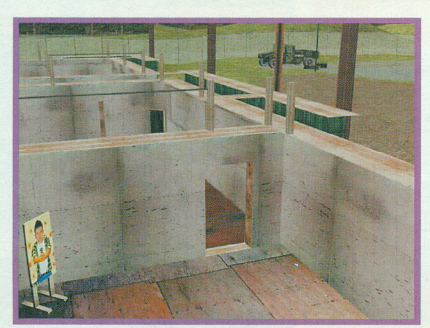
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510.

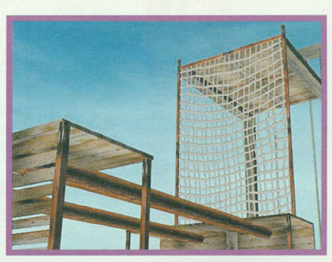
INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Spec Ops 2: Green Berets

Zombie y RTIME combinan fuerzas para el SpecOps 2





Zombie Virtual Reality Studios y RTIME están integrando el engine Multiplayer de esta última para el juego SpecOps 2: Green Berets, agendado para el mes de Julio. Zombie y RTIME están al mismo tiempo desarrollando en forma cooperativa y sub-licenciando el engine resultante de esta fusión, llamado Viper 3D, basado en el original de RTIME, permitiendo que otras empresas construyan sus propios títulos recortando costos y tiempo útil.

SpecOps 2 es un juego orientado a la acción en tiempo real basado en misiones de las Fuerzas Especiales del grupo elite "Green Berets" del ejército de los Estados Unidos. El juego se sitúa en una serie de ambientes de lo más diversos y elaborados, tanto dentro de un campo de pruebas como en lugares que incluyen el JFK Warfare Center, India, Corea del Norte, Tailandia, La Antártida y Alemania. Además, Zombie ha incorporado nuevos niveles de realismo, incluyendo expresiones faciales en los personajes. El juego también presenta modos en los cuales somos casi indetectables y que permiten sorprender al enemigo, fuente de luz dinámica, física avanzada para un movimiento más realista y un modelo que calcula el daño dependiendo en donde herimos a los enemigos.

El engine de RTIME está siendo utilizado para asegurar una buena jugabilidad y una muy buena respuesta en Internet, en el que podrán participar 12 grupos de a cinco jugadores cada grupo, haciendo un total de 60 soldados activos a la vez.



Al parecer, en esta ocasión Zombie ha incorporado nuevos niveles de realismo, incluyendo expresiones faciales en los personajes.



WWII Fighters de Jane's te lleva a un tiempo en que la habilidad marcaba grandes diferencias. Cuando el resultado de un enfrentamiento aereo era decision del piloto, y no de la tecnologia.

Infierno. Fuego.

WWII FIGHTERS





http://janes.ea.com









Distribuye **Microbyte S.A.**
Paz Soldán 4975 • 1427 • Buenos Aires • Tel.:4553-7666 • Fax:4553-9444

Half-Life: Opposing Force

Sierra Studios anunció la salida de una expansión para el mejor juego de 1998

Luego del éxito de Half-Life, elegido por decenas de medios (entre los que nos encontramos) como EL juego del '98, Sierra Studios anunció una expansión llamada Half-Life: Opposing Force, en la cual volveremos a las instalaciones de Black Mesa para tomar parte de un nuevo episodio para un solo jugador, sin olvidar una enorme variedad de mapas y contenidos para jugar en modo Multiplayer.

En esta nueva misión, jugamos como un soldado (adiós Gordon Freeman), en la fuerza opuesta y experimentando con nuevas armas alienígenas. Entre las características de este pack de expansión se encuentra una nueva raza de aliens y más personajes humanos con los que podemos interactuar.

Half-Life: Opposing Force está siendo desarrollado por la empresa Gearbox Software. Fundada en Enero de 1999, Gearbox Software es un equipo de programadores veteranos en el tema de juegos en 3D que se encuentra en Dallas, Texas. El equipo de Gearbox está compuesto de artistas, diseñadores y programadores que han unido sus fuerzas para crear su



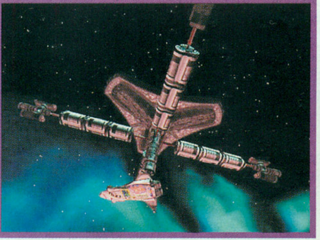
propia empresa de software luego de participar en compañías como 3D Realms, Microprose y Ritual Entertaiment.

Se viene un nuevo Independence War

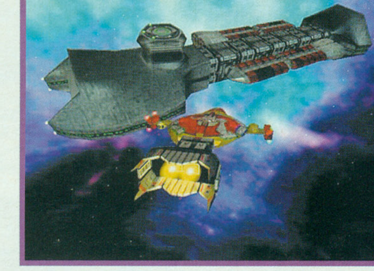
Actualmente, Infogrames y Particle Systems están trabajando en una nueva versión de este espectacular simulador de combate espacial, que se llamará Independence War Deluxe Edition.

Este nuevo título no se trata de una segunda parte, sino que será una especie de versión mejorada del juego original en muchos aspectos.

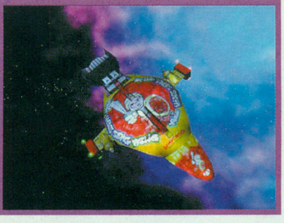
Además de las misiones comunes, esta versión "Deluxe" traerá una nueva campaña



conocida como "Defiance Campaign", que estará compuesta por 18 misiones en las que jugaremos del lado de los "Indies" y la historia transcurrirá un poco después del final de Independence War.



Todo el desarrollo de esta nueva campaña estará acompañado por secuencias animadas del mismo estilo de las que se pueden ver durante las misiones normales, además este juego nos ofrecerá nuevos escenarios, estructuras, armas y como si esto fuera poco ahora tendremos la posibilidad de equipar a nuestra nave manual-



mente.

Por ahora, los productores de éste título no hicieron ningún comentario acerca de cuándo piensan sacarlo a la venta, pero se calcula que será cerca de mitad de año, así que en cuanto sepamos algo más se los haremos saber.



La nueva protección de Electronic Arts

EA incorporará un nuevo sistema anti-copias para sus próximos lanzamientos

Electronic Arts acaba de firmar un convenio con la compañía Macrovision, para incorporar una nueva protección llamada SafeDisc en sus próximos lanzamientos.

Según comentarios hechos por Jim Healey, Vicepresidente del sector operativo de Electronic Arts, están muy conformes con este proyecto, sobre todo porque además de haber obtenido buenos resultados con sus primeras pruebas, aseguran que puede ser puesto en práctica rápidamente y sin necesidad de que los usuarios tengan que hacer ningún tipo de modificaciones en sus equipos.

SafeDisc es un sistema de encriptación, que se encargará de verificar una serie de "marcas" o códigos de seguridad que serán impresos con Láser en varios sectores de los CD´s originales o "Masters" de cada juego, antes de que éstos sean enviados a las compañías que se encargarán de hacer las réplicas que luego saldrán a la venta.



Los creadores de este sistema aseguran que estas marcas digitales no pueden ser duplicadas por ningún sistema de grabación convencional, y de esta manera, la gente de Electronics Arts espera reducir considerablemente la cantidad de copias ilegales de sus productos, que sólo en los Estados Unidos alcanza cifras cercanas a los 30 millones de unidades pirateadas por año.

Teppro anuncia sus nuevos productos

Teppro, ya conocida en nuestro país por su línea de placas aceleradoras 3D "Hulk", que han tenido gran aceptación por parte del público local, nos comunicó recientemente la salida de tres nuevos productos para 1999: La Teppro Impact TNT2, la Teppro Hulk Savage4, y la Teppro Resurrector.

La Teppro Impact TNT2, como su nombre lo indica, tiene el nuevo chip de nVIDIA. Supuestamente tiene la capacidad de generar más de 9 millones de triángulos por segundo, va a venir con 32 MB, AGP 4x, y va a estar optimizada para los nuevos procesadores Pentium III y K6-3D Now!

Por el otro lado tenemos a la Hulk Savage 4, de la cual pueden conocer más releyendo la nota sobre el nuevo chip en nuestro número anterior.



Por último anunció la Teppro Resurrector, una placa que restaura sistemas operativos y los programas del disco rígido, creando una partición oculta que guarda esos datos "imprescindibles". Si la máquina tiene una falla, sólo hay que reiniciar la computadora y la placa se encarga de poner las cosas en orden.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Hasbro se cansó de pensar

Parece ser que al igual que muchas otras empresas que últimamente se han estado dedicando a resucitar juegos del año del ñaupa, la gente de Hasbro ha tomado la decisión de hacer su pequeño aporte y para eso compró la licencia de 11 clásicos hechos por Namco, entre los que se encuentran los super-archi-mega-extra-ultra-recontra conocidos Pac Man, Ms. Pac Man, Dig Dug, Galaxian, Galaga y Pole Position.

Obviamente y para que nadie los acuse de poco originales, estos juegos saldrán en versiones renovadas y lo más probable es que todas ellas sean en 3D.

Según con los últimos anuncios hechos por Hasbro, los primeros títulos de esta nueva serie de juegos viejos, podrán ser vistos en la exposición E3 de Los Angeles de este mes y se espera que comiencen a salir a la venta a mediados del próximo año.

En mi opinión, creo que a menos que tengan pensado hacer versiones que no tengan nada que ver con los originales, (tal y como sucedió con Battlezone) el futuro de estos juegos salidos del cajón de los recuerdos no va a ser muy alentador que digamos... tal vez me esté equivocando, pero me parece que disfrazar a estos juegos (especialmente a los Pac Man) para que parezcan nuevos no será una tarea nada fácil, ¿no les parece?.



Novedades

el mejor software original

101 Airborne

■ **El éxito del desembarco de Normandía depende de vos.** Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

■ **Escogé los 18 hombres apropiados para cada misión** entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

■ **Tomá decisiones sobre el material y el armamento** que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

■ **Potente motor de inteligencia artificial**, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.


La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Seleccioná el armamento

POR SÓLO **$ 30**

PC CD ROM compatible Win 95/98

101 Airborne © COPYRIGHT 1998 Interactive Simulations / Empire

Grand Touring



■ **Competí en las carreras más emocionantes** con 10 coches y 22 circuitos diferentes.

■ **En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente** gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.

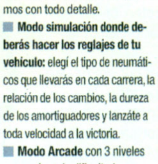
■ **Diferentes cámaras**, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

■ **Modo simulación donde deberás hacer los reglajes de tu vehículo:** elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzáte a toda velocidad a la victoria.

■ **Modo Arcade** con 3 niveles progresivos de dificultad.

■ **2 tipos de competiciones** diferentes, monomarca y multiclase.

■ **4 tipos de coches**, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.




10 coches



22 circuitos

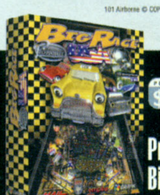

Oponentes inteligentes

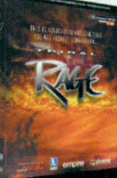


POR SÓLO **$ 30**

PC CD ROM compatible Win 95/98

Grand Touring © Copyright 1998 Elite / Empire


POR SÓLO $ 30
Pro-Pinball Big Race Usa


POR SÓLO $ 30
Tribal Rage



POR SÓLO $ 30
Flying Corps Gold



POR SÓLO $ 30
Combat Chess

otros productos dinamic

es'99
al mejor precio



Toyland Racing

■ **Toyland Racing** combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

■ **15 circuitos** diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

■ **3 tipos de competiciones**, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

■ **Consigue los diferentes carnets** superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

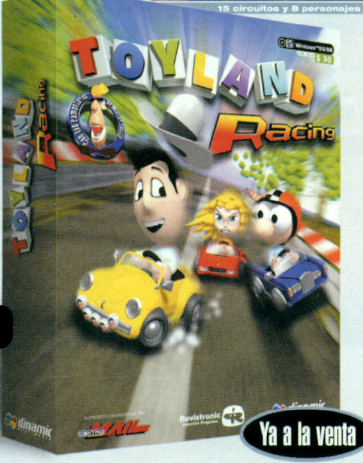
■ **Dificultad progresiva** que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

■ **8 personajes** con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.


Sencillez de manejo y jugabilidad


Hasta 8 jugadores en red o internet


15 circuitos y 8 personajes



POR SÓLO
$ 30

PC CD ROM compatible Win 95/98

Ya a la venta

Toyland Racing © COPYRIGHT 1998 Revistronic / Dinamic

PCFútbol 7
TEMPORADA 97/98

■ **El mánager más potente:** Negociación y Gestión Interactiva, el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

■ **Todas las competiciones:** Podrás disputar desde la Liga de las Estrellas hasta la final de la Copa inglesa en Wembley; desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

■ **Nuevo sistema de tácticas más real y preciso:** Decide las posiciones jugador a jugador, línea a línea y zona a zona dependiendo de dónde se desarrolle la jugada.

■ **Euro PCFÚTBOL:** El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 5 mejores ligas de Europa

■ **Simulador Mundial:** 852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.



852 equipos y 24.000 jugadores



Nuevo Sistema de Tácticas Avanzadas



Nuevo simulador versión 7

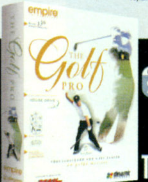


POR SÓLO
$ 30

PC CD ROM compatible Win 95/98

Próximamente

PCFútbol 7 © 1998 Dinamic Multimedia / Producto bajo Licencia Oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP)



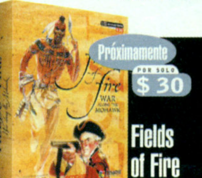


The Golf Pro



POR SÓLO
$ 30

PCFútbol 6 apertura'98



Próximamente

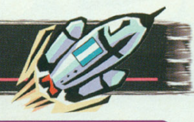
POR SÓLO
$ 30

Fields of Fire

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR
CENTRO MAIL
Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

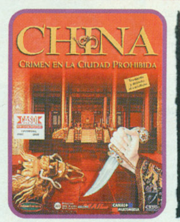


LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

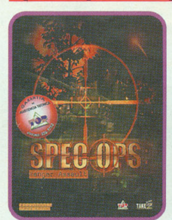
China



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventura / RPG
- **COMPAÑIA:** Cryo / Friendware
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Mayo de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.cryo-interactive.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

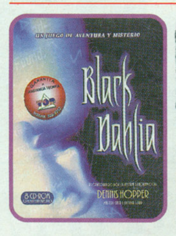
Spec Ops: Ranger Assault



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Take 2 Interactive
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Mayo de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.take2.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

Black Dahlia



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventura / RPG
- **COMPAÑIA:** Take 2 Interactive
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Mayo de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.take2.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $59 (8 CD's)

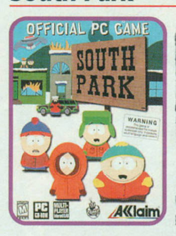
Powerslide



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Rat Bag / GT Interactive
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Mayo de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.gtinteractive.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $29

South Park



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Iguana / Acclaim
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.acclaimnation.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

Warzone 2100



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Eidos
- **DISTRIBUYE:** Unisel
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Mayo de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.eidos.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** $39 (2 CD's)

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
101 Air. en Normandia	Estratégicos	Empire Interactive	Centro Mail	$30
Monkey Island Saga	Aventura / RPG	LucasArts	Microbyte	$45
Formula 1 Racing	Simuladores	Eidos	Unisel	$39
Tomb Raider II Gold	Acción / Arcades	Eidos	Unisel	$29
Tank Racer	Acción / Arcades	Grolier	Tele Opción	$39
Live Wire!	Acción / Arcades	SCI	Tele Opción	$39
Dark Vengeance	Acción / Arcades	GT Interactive	Edusoft	$29
Jet Fighter: Full Burn	Simuladores	Interplay	Edusoft	$49
F. Throttle + The Dig	Aventura / RPG	LucasArts	Microbyte	$36
Nascar Revolution	Simuladores	EA Sports	Microbyte	$55
Dark F. Collectors	Acción / Arcades	LucasArts	Microbyte	$45

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	X-Wing Alliance	LucasArts / Microbyte	Simuladores	-
2	Baldur's Gate	Interplay / Edusoft	Aventuras / RPG	1
3	Rollcage	Psygnosis / Microbyte	Acción / Arcades	-
4	Sim City 3000	Maxis / EA / Microbyte	Estratégicos	4
5	Half Life (Multiplayer)	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	5
6	FIFA 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	6
7	Brood Wars	Blizzard / Ofiser	Estratégicos	7
8	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	8
9	Resident Evil II	Capcom	Aventuras / RPG	9
10	Actua Soccer 3	Gremlin Int. / Microbyte	Deportes	10

U.S.S. Bill Gates

Las fuerzas armadas de USA buscan a Microsoft



Aunque parezca mentira, las fuerzas navales de los Estados Unidos han decidido poner a prueba el Flight Simulator de Microsoft, para ver si el "jueguito" les puede ser de alguna utilidad para adiestrar a sus pilotos más novatos.

Según está previsto, las primeras pruebas se realizarán en conjunto con la Universidad de Florida, y en este caso el juego utilizará seis aviones T-34C Turbo Mentor, similares a los que se usan en la realidad, con el fin de analizar la calidad y el realismo de este simulador.

De acuerdo con Bruce Williams, uno de los miembros del equipo de desarrollo de Flight Simulator, esta decisión demuestra que este título tiene un gran potencial, no sólo como juego y por eso es que actualmente se encuentran trabajando junto con algunas compañías dedicadas a la industria aeronáutica, como por ejemplo: Cessna, Learjet y Flight Safety International, para tratar de perfeccionar al juego tanto como les sea posible, y de paso para levantar un par de millones más en el camino, aunque si les anda como la primera versión de Windows 98, tal vez los vuelos sean un poco más accidentados de lo esperado, ¿o me equivoco?





FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Invierno 99
Age of Empires II	Microsoft	Otoño 99
Alien Vs Predator	Fox	Otoño 99
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Otoño 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Otoño 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Otoño 99
Birth of the Federation	MicroProse	Otoño 99
Braveheart	Eidos Interactive	Otoño 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Otoño 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Otoño 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Otoño 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Otoño 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Descent III	Interplay	Otoño 99
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Otoño 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Otoño 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Otoño 99
Expert Pool	Psygnosis	Otoño 99
Extreme Warfare	Red Orb	Otoño 99
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Otoño 99
Fighting Steel	SSI	Otoño 99
Final Countdown	Impact	Otoño 99
Flanker 2.0	SSI	Otoño 99
Fly!	G.O.D	Otoño 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Otoño 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Otoño 99
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Otoño 99
Homeworld	Sierra	Otoño 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Otoño 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Otoño 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Otoño 99
Knockout Kings	EA Sports	Otoño 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 99
Messiah	Shiny/Interplay	Otoño 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Otoño 99
Omikron	Eidos Interactive	Otoño 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Otoño 99
Phantom Ace	Virgin	Otoño 99
Prey	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Otoño 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Mediados 99
Rayman 2	Ubi Soft	Otoño 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Revenant	Eidos Interactive	Otoño 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Otoño 99
Screamer 3	Virgin	Otoño 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Otoño 99
Shadowman	Acclaim	Otoño 99
Shogun: Total War	EA	Otoño 99
Skies	SegaSoft	Otoño 99
Slave Zero	Accolade	Otoño 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Otoño 99
Soldiers of Fortune	Activision	Invierno 99
StarCon	Accolade	Otoño 99
Starship Troopers	MicroProse	Otoño 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 99
System Shock 2	EA	Otoño 99
Team Fortress II	Valve/Sierra	Otoño 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Otoño 99
T. Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Otoño 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Otoño 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 99
Werewolf	ASC Games	Verano 99
Wings of Destiny	Psygnosis	Otoño 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Otoño 99
X-Com Alliance	Microprose	Otoño 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías



xtreme cd

el complemento ideal para la revista más actualizada de juegos para PC

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado el Internet Explorer 4.0. Para los que no posean el browser, dentro del CD, en el directorio "Herramientas", en la carpeta "ie5", encontrarán el nuevo Internet Explorer 5.0 en castellano, que se debe instalar ejecutando el archivo "ie5setup.exe". Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe" para ejecutar la interface. De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el demo que querramos instalar. Si tienen algún comentario,duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Que lo disfruten!

los demos de XTREME CD para este mes

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



X-Wing Alliance

Compañía / Distribución: LucasArts / Microbyte
Género: Simuladores **Tamaño:** 28.66 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\XWing.exe
Descripción: Uno de los simuladores espaciales más alucinantes de todos los tiempos, que vuelve con más "fuerza" que nunca.



Requiem: Avenging Angel

Compañía / Distribución: 3DO
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 32.05 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\ReqDemo.exe
Descripción: Un excelente arcade 3D, en el que la supervivencia de la humanidad se ve amenazada por un grupo de ángeles.



Expendable

Compañía / Distribución: Rage Software / Sintesoft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 70.65 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\expendable.exe
Descripción: De los creadores de Incoming nos llega uno de los arcades 3D más impresionantes que se hayan hecho para PC.



Starshot: Space Circus Fever

Compañía / Distribución: Infogrames / Sintesoft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 12.15 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\starshotdemo.exe
Descripción: Este es un interesante arcade de plataformas en 3D, con detalles similares a los mejores juegos de consola.



Roller Coaster Tycoon

Compañía / Distribución: Microprose
Género: Estratégicos **Tamaño:** 21.18 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\rct-mdl.exe
Descripción: Si alguna vez quisieron ser los capos de un parque de diversiones, ahora van a poder ser eso y mucho más.



Alien vs Predator (demo del alien)

Compañía / Distribución: Fox Interactive / Microbyte
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 30.21 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\avp_d3aa.exe
Descripción: En esta ocasión, tendrán que abrirse paso en una base terrestre usando a la temible criatura de sangre ácida.



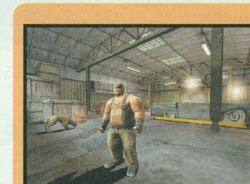
Sports Car GT

Compañía / Distribución: Electronics Arts / Microbyte
Género: Simuladores **Tamaño:** 20.77 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\SCGTdemo.exe
Descripción: Este juego de carreras les permitirá correr en una de las categorías más competitivas y apasionantes del mundo.



Mechwarrior 3

Compañía / Distribución: Zipper Interactive / Hasbro
Género: Simuladores **Tamaño:** 34.65 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\MW3Demo.exe
Descripción: La clásica lucha de clanes de robots en una nueva entrega de esta espectacular saga. ¡Imperdible!



el demo destacado del mes:

Kingpin

Compañía / Distribución: Xatrix / Interplay
Género: Acción / Arcades
Tamaño: 107.44 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Kingpin_demo.exe
Descripción: Con una calidad gráfica sorprendente y un estilo de juego poco convencional, Kingpin sin duda será uno de los grandes favoritos de este año.



Descent 3

Compañía / Distribución: Parallax / Interplay / Unisel
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 28.67 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Descent3Demo.exe
Descripción: Uno de los clásicos más reconocidos de este género, vuelve más renovado y espectacular que nunca.



Commandos: Beyond the Call of Duty

Compañía / Distribución: Pyro Studios / Microbyte
Género: Estratégicos **Tamaño:** 13.72 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Beyond_the_call_of_duty.exe
Descripción: Este es un adelanto de lo que será la esperada expansión de este sensacional juego de estrategia.



Mars Maniac

Compañía / Distribución: Church of Electronic Entertainment
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 18.15 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\marsmaniac.exe
Descripción: Un juego de carreras con un estilo futurista muy parecido al de Deathkarz, con impresionantes gráficos y efectos.



Half Life: Uplink

Compañía / Distribución: Valve / Sierra / Ofiser
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 49.67 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\halflifedemo.exe
Descripción: Este es un episodio inédito, que transcurre unas 48 horas después del final del juego y no está en la versión final.



Rollcage

Compañía / Distribución: Psygnosis / Microbyte
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 8.8 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\rollcage.exe
Descripción: Velocidad y vértigo en un juego en el que hasta correr por las paredes o los techos, es válido para ganar.



Tomb Raider 2: The Golden Mask Demo

Compañía / Distribución: Core / Eidos / Unisel
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 10.5 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Tr2gus.exe
Descripción: Este es el nivel 1 del nuevo set de niveles incluido en la edición Gold del Tomb Raider 2.

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Acclaim Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Mayo-Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.acclaim.net

Shadowman

Los que estén muertos que hablen con Mamá Nettie

Por Durgan A. Nallar

***A** veces el remedio para un asesino es otro asesino. Esto nos dice el próximo título de Iguana UK, un grupo de desarrollo perteneciente a Acclaim Entertainment. Basado en el comic del mismo nombre, Shadowman nos dejará encarnar a un criminal revivido por la magia vudú, en un desesperado intento por acabar con una legión de psicópatas que buscan destruir todo rastro de vida.*

¿Qué puede pasar si alguien decide tomar como fuente de inspiración a F. Nietzsche y H.R. Giger para diseñar un juego? Lo que puede ocurrir, en principio, es que tal proyecto levante un montón de polvareda en la industria. Eso ya está sucediendo. Muchos medios hablan de impedir la venta de Shadowman, debido a que su contenido es extremadamente violento e inquietante. Acclaim se defiende diciendo que se trata de un producto destinado al público adulto. El juego estará disponible en Europa y el resto del mundo, pero es probable que sea prohibido en los Estados Unidos, en donde el mercado es más conservador. ¿Recuerdan lo que pasó con Carmageddon?

La historia de Shadowman gira en torno a Mike LeRoi, un profesor graduado en literatura inglesa que, en su tiempo libre, se dedica a matar por encargo (éramos tan pobres...). LeRoi muere con toda su familia en un accidente de tránsito. A unos kilómetros de allí, una sacerdotisa vudú tiene una pesadilla espantosa, pero fiel a la verdad: un grupo de asesinos seriales autodenominados "Los Cinco" han descubierto cómo desgarrar la realidad para convocar a la vida a legiones de criminales muertos y desatar el Apocalipsis. Hombres, mujeres y niños servirán como juguetes para los seres del Averno. Al despertar, Mamá Nettie se las arregla para arrancar a LeRoi de la muerte y, todavía fresquito, convertirlo -contra su voluntad- en el defensor de la especie humana. Le implanta una máscara vudú en el pecho que le concede oscuros poderes, entre los que se cuenta el don de transitar a piacere entre el lado muerto y el lado vivo de la realidad. El inmundo artefacto se llama "Shadowmask", de allí el nombre del juego.





Shadowman es un arcade 3D en tercera persona. Pero no se debe pensar en un clon de Tomb Raider, ya que contendrá acción y aventura divididas en partes iguales. Por el lado de la acción, el pobre zombie llevará un arma diferente en cada mano, cualquiera de las 50 disponibles, que cambiarán según de qué lado de la realidad se encuentre. Siendo LeRoi usará cosas como lanzallamas, escopetas y puñales; siendo Shadowman, tendrá objetos mágicos propios del vudú, por ejemplo calaveras goteantes y collares de dientes humanos. Los niveles serán 25, repartidos entre el lado vivo y el muerto, y las acciones a seguir no serán lineales, contra lo que podría esperarse; habrá una gran libertad para explorar por donde sea mientras se busca exterminar a Los Cinco.

La tecnología desarrollada por Iguana UK -llamada Virtually Integrated Scenic Terrain- se encuentra a la par de las más modernas del género, utilizando animación basada en captura de movimientos, texturas de alta resolución y fuentes de luz dinámica. Parece que la transición entre interiores y exteriores será un proceso fluido y habrá un horizonte limpio, nada de la fatigosa niebla que impide la visibilidad (el truco de la niebla se utiliza para ahorrar recursos del sistema). El diseño del complicado guión tiene que ver con un fuerte contenido psicopatológico y el del arte recibe su influencia del maestro de los huesos, el plástico y los metales, Giger; arte del horror que ya nos enseñó en películas como Alien y Species y en libros de ilustraciones como Necronomicon.



The Real Never Ending Story

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *Discreet Monsters*
- **DISTRIBUYE:** No esta disponible
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Mediados de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  No está disponible

Por fin tendremos que enfrentarnos al verdadero mundo de "Fantasía"

Por Santiago Videla

Para empezar, si bien The Real Never Ending Story no tiene absolutamente nada que ver con la película, también está basado en el libro original, creado por el escritor alemán Michael Ende.

Según explicaciones de los responsables a cargo del desarrollo del juego, la principal y más importante diferencia que tiene esta aventura con respecto al conocido film es que en este caso, la historia se mantiene fiel a la original y no ha sido alterada en lo más mínimo, cosa que sí se hizo en la versión cinematográfica, convirtiendo a The Never Ending Story (La Historia Sin Fin) en un cuento para niños y esa es además, la causa de que los productores de este juego hayan tomado la decisión de incluir la palabra "Real" junto con el resto del nombre.

En este caso la acción volverá a desarrollarse en la tierra conocida con el nombre de "Fantasía" en donde deberemos tratar de salvar a este mundo de su total destrucción en manos de un ser maligno capaz de tomar cualquier forma.

Este juego combinará diferentes estilos para tratar de lograr que la aventura sea lo más variada y entretenida posible, de acuerdo con los comentarios de su equipo de desarrollo, aquí habrá de todo.

Una vez comenzado el juego, tendremos partes en donde deberemos usar nuestras habilidades para combatir contra hordas de enemigos al estilo Hexen II o Heretic II, también habrá momentos en donde será necesario explorar ciertos lugares cuidadosamente, para tratar de encontrar objetos que nos serán de gran utilidad más adelante.

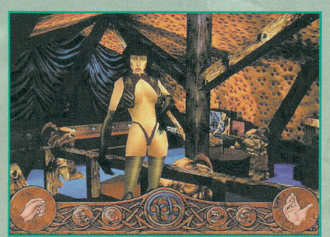
Sin duda el punto más importante y en el que más se ha trabajado es en lo referente a la interacción con los habitantes de las cinco regiones que tiene "Fantasía".

Para lograr que toda interacción de nuestro personaje con los demás habitantes de este mundo, el equipo de Discreet Monsters está implementando un sistema de diálogo mucho más dinámico y menos tedioso de lo que estamos acostumbrados a ver, además incluirán en este sistema una novedad bastante interesante, que ellos han bautizado como "Emotionally Driven Dialogue System" (sistema de diálogos guiado por las emociones), con el que la clave para lograr salir adelante, no sólo será lo que decimos, sino también cómo lo decimos.





Gracias a este sistema, podremos lograr una amplia variedad de respuestas emocionales por parte de los demás personajes. Un ejemplo de esto es que a veces, decirle a alguien que lo que nos está diciendo es interesante puede llegar a inducir al personaje a que nos cuente algo que realmente necesitamos saber, o en caso de tratarse de un enemigo, podremos intentar sacarle información amenazándolo.



A todo esto se le suma el hecho de que en una gran parte del juego, los acontecimientos suceden al azar, o sea que difícilmente podamos jugarlo dos veces haciendo exactamente lo mismo.

Este juego utilizará un "engine" 3D desarrollado durante los tres últimos años por la gente de Discreet Monsters y según dicen, sus prestaciones serán comparables a las del Unreal o el Half-Life.

De acuerdo con los comentarios hechos por Siggi Kogl, las expectativas que hay alrededor de este juego son realmente grandes y aparentemente está programado que la versión final sea traducida en 15 idiomas diferentes.

Por otra parte, ya se están haciendo planes bastante concretos para convertir a esta aventura en una saga de por lo menos tres títulos, y según parece el segundo de esta serie ya se encuentra en las primeras etapas de su desarrollo, eso sí que es pensar en grande ¿no?

Hasta el momento Discreet Monsters no ha dado una fecha para el lanzamiento de la versión final ya que todavía no hay ni siquiera un demo disponible, igualmente ante cualquier novedad, no se preocupen que aquí se van a enterar.

LucasArts™ Classics

MONKEY ISLAND SAGA™

Incluye las tres entregas de la galardonada serie Monkey Island™

LucasArts Entertainment Company Presenta
MONKEY ISLAND SAGA
LucasArts Classics
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
Monkey Island 2
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

LA ÚNICA AVENTURA QUE TE CUESTIONA: QUE ESTÁ MÁS AFILADO, TU INGENIO O TU SABLE?

Acompaña a Guybrush Treepwood, el eterno aprendiz de pirata, en su periplo por el Caribe, en la más exitosa serie de aventuras de todos los tiempos. Tendrás que aguzar tu ingenio para resolver múltiples acertijos, esforzarte por robar el corazón de Elaine y reunir todo el coraje de un auténtico bucanero para desafiar al terrorífico Pirata fantasma Le Chuck. Enfréntate a múltiples desafíos en la isla Melee, busca el legendario tesoro Big Whoop navegando ebtre los arrecifes de Booty y Scabb y finaliza tu aventura atracando en Plunder para romper el hechizo que ha caído sobre tu anhelado amor.

THE DIG™

Un gigantesco asteroide amenaza con colisionar contra la Tierra. Boston Low, el veterano comandante de la Nasa, debe destruirlo con la colaboración de la galardonada periodista Maggie Robins y del reconocido arqueólogo Ludger Brink. Ya en la superficie del asteroide Low, Brink y Robbins activan involuntariamente un mecanismo que los transporta a un planeta desolado y yermo otrora el hogar de una avanzada civilización. ¿Quiénes fueron los habitantes originales de ese mundo hostil? ¿Por que Low y su tripulación han sido transportados al misterioso planeta?

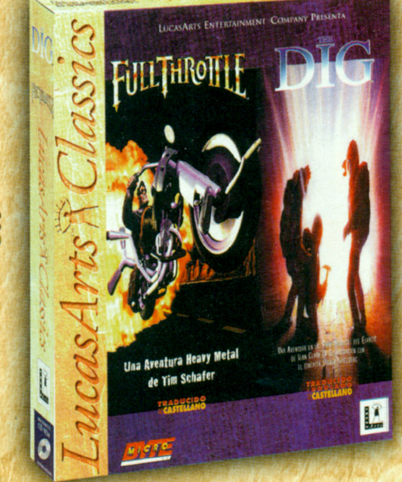
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

FULL THROTTLE™

El asfalto corre bajo tu caballo de acero. El viento azota tu cara y nada te importa en el mundo. Entonces un tipo trajeado se acerca y te dice que tiene una oferta para ti y tu banda. Pero cuando recobras el conocimiento tienes un chichón en la cabeza, te persigue la ley y la carretera por la que circulas se hace más larga y dura....

Ben ya ha sido traicionado anteriormente.
Pero esta vez se equivocaron con él...

TRADUCIDO AL CASTELLANO



Mortyr

¿Y si los Nazis hubieran ganado la guerra?

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Interactive Magic*
- **DISTRIBUYE:** *Centro Mail*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Mayo-Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.mortyr.com

Por Durgan A. Nallar

Sería terrible. El mundo entero estaría bajo la autoridad de gente decididamente chiflada. El caos reinaría y todos veríamos la tortura y la extorsión como algo de todos los días. En una realidad paralela, en la que los alemanes han ganado la guerra, el General Jurgen Mortyr, un oficial Nazi de alto rango destinado al llamado Proyecto de Armamento Avanzado, sospecha que ciertos eventos que afectan la realidad no deberían estar ocurriendo, a menos que el planeta estuviera atrapado en una trampa dimensional.

Interactive Magic es la empresa que será responsable de publicar un FPS (First Person Shooter) ambientado en la época de la Segunda Guerra Mundial. La compañía



polaca Mirage Media es la creadora de este juego y, según declara ella misma, la inspiración para Mortyr proviene directamente de uno de los primeros exponentes del género, Wölfenstein 3D, un producto de id Software. La comunidad de adictos a esta clase de juegos hace tiempo que reclama una actualización del viejo Wölf, y muchas veces se dijo que id Software consideraba la posibilidad de programar una segunda parte del clásico utilizando la nueva tecnología disponible. Parece que al fin tendremos algo parecido, pero de manos de



una empresa que hasta ahora estuvo abocada a la creación de juegos de estrategia y simuladores de vuelo, cuya mayor experiencia proviene de programar para Atari Jaguar, un equipo de 8 bits muy popular en Europa. Mirage Media tiene catorce años en el mercado y es también una importante editora en Polonia.

Achtung!

En el mundo de los FPS todo parecía estar hecho. La falta de originalidad es uno de los problemas que más afectan al género. Hasta hace poco podríamos decir que la clonación de los juegos como Quake estaba en su apogeo. Hoy el parámetro de comparación es otro; cada nuevo intento de producir un FPS habrá de compararse de ahora en más, nos guste o no, con los nuevos niveles de interactividad alcanzados por Half-Life, de Valve Software, otra compañía que no acusaba experiencia en el género y que sin embargo nos sorprendió con un producto brillante. En tal sentido, el éxito de Mortyr estará condicionado a dos aspectos bien definidos; por un lado, a que el entorno sea interactivo y no un simple conjunto de habitaciones bellamente adornadas, y por el otro a que la IA (Inteligencia Artificial) de los personajes que pueblen el juego sea suficiente como para, al menos, igualar a aquélla desarrollada en Half-Life, contra riesgo de fracasar.

Viajero del tiempo

En el lejano futuro de ese universo paralelo en el que gobiernan los Nazis, el General Mortyr investigará una planta de energía en busca de pruebas que expliquen el deterioro que sufre la realidad. Violentas tormentas y cataclismos parecen indicar que el mundo se acerca a su Apocalipsis. Lo que encontrará, sin embargo, irá más lejos de lo que esperaba: los Nazis han cambiado el curso de la historia gracias a una máquina del tiempo, cuya fecha de origen es, sorpresivamente, 1944. Desde ese momento, será su hijo, Sebastian Mortyr, quien se encargará de regresar a la Alemania nacional socialista de 1940, y a partir de entonces el muchacho tendrá apenas unas horas para infiltrarse entre las filas Nazis y reescribir la historia, con nuestra ayuda.

Mundo loco

La ambientación creada por Mirage





Media parece ser un trago de agua fresca si se la enfrenta a la habitual mezcla de fantasía y ciencia ficción que caracteriza a los otros productos del género. Lugares y objetos serán reconocibles de la realidad, en aquellos años, y las armas, ametralladoras, bazookas, granadas, pistolas, doce en total- serán convencionales pero efectivas.

Sebastian, ahora convertido en mercenario, deberá toparse con el ejército de Hitler a balazo limpio. Durante la época de la II Guerra, desarrollada a lo largo de doce extensos niveles, se enfrentará con soldados, oficiales de la SS y comandantes Nazis. Más tarde, habrá que jugar a través de los ocho restantes niveles ambientados en el año 2093, donde la lucha será contra Nazis equipados con poderosas armaduras y bioimplantes capaces de agudizar sus sentidos, convirtiéndolos en bestias aún más carniceras de lo que fueron en la realidad. Los modelos de estos personajes han sido generados en 3D Studio e importados al engine asegurándose de que tengan movimientos propios de la vida real. Podrán recibir daño localizado y lo reflejarán en las texturas.

Los enemigos reaccionarán a los ataques, escapando o llamando refuerzos cuando se vean en apuros. Los Nazis por naturaleza fueron muy agresivos, de manera que los desarrolladores han tratado de integrar esa mentalidad en la IA del engine, por lo que éstos abrirán fuego apenas nos vean y después harán las preguntas del caso. También utilizarán objetos para agacharse y cubrirse y serán capaces de recoger kits de medicina para recuperar puntos de vida. Al parecer, no serán los típicos caracteres sin materia gris que pululan en todos los arcades 3D, lo cual se relaciona con el nuevo estándar del que hablábamos en materia de inteligencia artificial.

Los niveles, veinte en total, tendrán un esquema de solución lineal, con pistas cada tanto que nos llevarán hacia los objetivos posibles. No habrá que regresar una vez que hayamos transitado cada uno. Serán tanto en interiores como a campo abierto. En éstos últimos, podremos apreciar efectos de niebla, lluvia o nieve, dependiendo del clima. Sonidos ambientales como viento también aportarán su cuota de realismo. Agujeros de bala y manchas de sangre serán visibles en las paredes y algunos objetos podrán ser destruidos. Otra vez, parece que todos los elementos que nos gustan estarán presentes, y se ve difícil que suframos la habitual decepción que nos provocan la mayoría de los arcades 3D.

• *Mecánica Nazi*

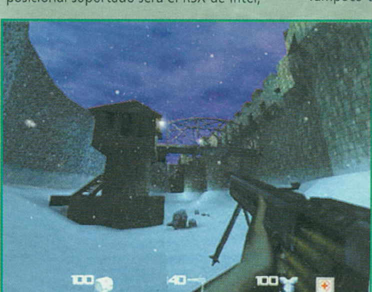
Utilizando su propio engine, especialmente desarrollado para mostrar con propiedad la arquitectura de estilo gótico de los castillos germanos y los edificios religiosos de la época, Mortyr podrá ser jugado en red por hasta 32 jugadores y dispondrá de los clásicos modos Deathmatch y Capture the Flag, y de uno nuevo llamado Vampire Deathmatch; además, contará con dos tipos de juego cooperativo: entre grupos dirigidos por humanos en busca de un objetivo común, y entre un grupo humano contra otro controlado por la IA del juego. Soportará resoluciones de hasta 1024x768 pixeles, y una variada gama de efectos lumínicos tales como reflejos y sombras; por ejemplo, las luces multico-lores de los vitraux de las catedrales se reflejarán en el piso, y los personajes en los vidrios y ventanas. Requerirá aceleración gráfica, únicamente por Direct3D; no se espera brindar apoyo a otras APIs como OpenGL ni Glide. El sonido posicional soportado será el RSX de Intel; tampoco habrá lugar para EAX ni Aureal 3D. El equipo recomendado es un Pentium 200 con 32 MB de RAM, tarjeta aceleradora de video de por lo menos 4 MB, sonido de 16 bits compatible con DirectX, lector de CD de cuádruple velocidad y Windows 95/98.

En cuanto a las posibilidad de modificación del engine por parte del público, la cosa está bajo estudio. ¡A la fecha el código se encuentra en polaco! Mortyr no incluirá una consola de comandos como la mayoría, siendo todas sus opciones accesibles a través





de menúes. Habrá sin embargo un editor de niveles, pero estará disponible unos meses después de que Interactive Magic tenga el producto en los comercios. En red se podrán utilizar skins -el juego zarpará con cuatro, presumiblemente- y crear las propias. Tampoco tendremos la opción de jugar contra bots, al estilo de Unreal. ¡No todas son buenas!



• *Un final feliz*

Ya sólo queda esperar unos meses para comprobar la calidad y el nivel de jugabilidad de Mortyr por nuestros propios medios. Si todo sale bien, los afortunados seremos todos y los Nazis habrán sido derrotados una vez más, para el bien de la humanidad. X

Legacy of Kain: Soul Reaver

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Crystal Dynamics*
- **DISTRIBUYE:** Eidos Interactive
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No está disponible* *Completa: Mediados de 1999.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** *www.eidosinteractive.com*

Eidos ya está dándole los retoques finales al que será la segunda parte del conocido Legacy of Kain: Blood Omen, y que a su vez tendrá un estilo totalmente diferente

Por Santiago Videla

Con excepción del argumento, este juego no tendrá absolutamente nada que ver con su primera parte, sobre todo porque en este caso en lugar de ser un RPG en 2D visto de arriba, lo que tendremos es una arcade de aventuras en 3D con una onda muy similar a la de los Tomb Raider.

La historia

Al parecer, Soul Reaver nos traerá un par de sorpresas ya que para esta ocasión, Eidos y Crystal Dynamics decidieron hacer a un lado el "engine" que Core Design creó y utilizó para la saga del Tomb Raider y reemplazarlo por una versión renovada que según dicen, le dará a este juego un aspecto realmente sorprendente.

Con respecto al argumento, en este juego la acción se desarrollará aproximadamente unos mil años después del final de su primera parte, en la cual Kain ha dejado de ser el héroe que solía ser para pasar a ser el malo a quien tendremos que eliminar.

Obviamente aquí se preguntarán ¿quién es el bueno entonces?, en realidad más que un héroe, el protagonista de Soul Reaver será un antihéroe, ya que este papel le tocará a un ser llamado Raziel, que es uno de los seis tenientes que originalmente Kain reclutó para que lo ayudaran a llevar a cabo sus planes para convertir al mundo en un lugar de eterna oscuridad en donde los vampiros pudiesen andar libremente en todo momento sin preocuparse por los devastadores efectos que el sol tiene sobre su raza.

En medio de todo esto, durante un encuentro que Kain lleva a cabo junto con sus tenientes, él se da cuenta que los poderes de uno de sus seis oficiales (casualmente se trata de Raziel) han ido aumentando hasta sobrepasar sus límites y tras considerarlo una amenaza, Kain ordena que lo arrojen a un abismo, en donde se suponía sería consumido por las aguas, que al parecer también dañan a estos seres.

El juego comenzará cuando Raziel logra escapar de las profundidades para darse cuenta que desde su caída al abismo habían pasado varios siglos en lugar de minutos como él lo recordaba.

A partir de esto, Raziel comenzará a abrirse paso a través de los restos del ya decadente imperio de Kain con el único fin de encontrarlo tanto a él como a sus cinco ex-compañeros para llevar a cabo su venganza.



El juego

A simple vista se pueden notar que el cambio de "engine" por lo menos hace que Soul Reaver se vea muy prometedor y al parecer lo será, ya que sus productores aseguraron que éste no se tratará de un simple juego de acción sino que tendrá todos los elementos típicos de una aventura.



La característica más importante de este juego es que nuestro personaje no puede morir, sencillamente porque ya está muerto y como nuestros enemigos también estarán en esas condiciones será necesario usar un poco más la cabeza y de paso el poder que algunos elementos, como el sol o el agua, tienen sobre estas criaturas.

Una de las novedades más importantes que nos ofrecerá Soul Reaver es que durante el juego podremos movernos entre dos dimensiones que serán el mundo espiritual y el mundo material.

La importancia de estas dos dimensiones es que en una podremos realizar acciones que en la otra no, y del mismo modo habrá enemigos que en una dimensión simplemente son cadáveres que están en el piso mientras que en la otra tendrán grandes poderes que los convertirán en poderosos adversarios.

Hasta el momento el único demo que pude ver de este juego es el de la versión de Playstation, que por cierto es muy impresionante y ya que el de PC contará con las ventajas de la aceleración por hardware y la posibilidad de verlo en altísimas resoluciones, realmente creo que será un título de película.

Una aventura apasionante
en la Corte de la Ciudad Imperial

CHINA
CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA

Traducido y doblado al castellano

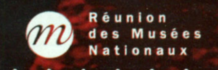
El Emperador espera resultados de tu investigación.
No le defraudes.





AVENTURA GRÁFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS®95







Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
E-Mail: ventas@centromail.com.ar

Flight Unlimited III

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Looking Glass*
- **DISTRIBUYE:** *Electronic Arts*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Primavera de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.flight3.com

En esta nota les presentamos los primeros avances de lo que sin dudas será uno de los proyectos más importantes que Electronics Arts tiene para este año

Por Santiago Videla

Después del impresionante éxito que logró alcanzar Flight Unlimited II, la gente de Looking Glass está dándole los toques finales a lo que será la versión más espectacular y detallada de la serie.

Como en la vida real

Al igual que en su versión anterior, Flight Unlimited III usará fotos satelitales como texturas para todos sus escenarios, pero en esta oportunidad y gracias a su nuevo y mejorado "engine", la resolución de estas texturas será mucho mayor (aproximadamente de 4 metros por pixel) y además todos los terrenos utilizarán formas mucho más complejas para lograr que cada escenario sea una réplica exacta del terreno real, que en este caso será la región de Seattle.

Tal y como sucedió en Flight Unlimited II, este juego sólo nos permitirá volar dentro de una sola región geográfica, con la diferencia de que ahora el área de juego será mucho más grande que antes.



Según los responsables del proyecto, la razón de esta decisión es que actualmente las fotos satelitales que conforman el terreno del juego cubren una zona muy amplia (para que se den una idea, aproximadamente serían unas 10.000 millas cuadradas) y para extender la zona de juego a otros lugares sería necesario llevar a Flight Unlimited III al formato DVD, ya que hacerlo en varios CD's sería poco práctico para el que lo esté jugando.

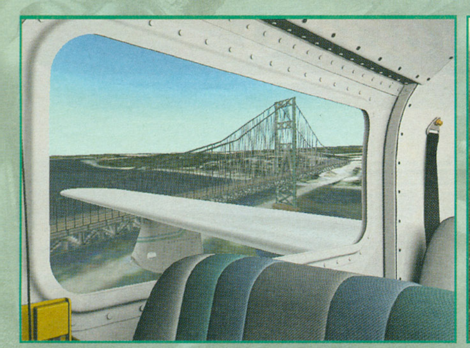


Igualmente el nivel de detalle de todo el juego, especialmente el de las ciudades, será mucho más elevado y habrá una mayor cantidad de edificios y estructuras de todo tipo, todas ellas con muchos más polígonos y texturas más elaboradas.

Lo nuevo

Una de las mejoras más importantes que incluirá este juego es con respecto a todo lo referente a los instrumentos y a la navegación, en este caso el manejo de cada avión será mucho más realista y todos los controles tendrán una respuesta mucho más fluida, por otra parte parece ser que la versión final contará con un completo sistema





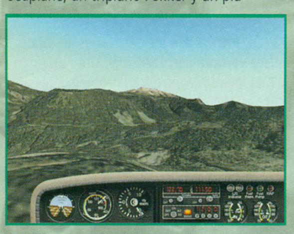


de ayudas, para permitir que los principiantes puedan familiarizarse sin problemas con la gran variedad de comandos y paneles de control que tendrá cada avión.

Además tendremos la posibilidad de volar junto a un instructor, que nos irá explicando y demostrando las distintas maniobras que podremos hacer y luego nos pasará los controles para ver si realmente estuvimos prestándole atención.

Estas etapas de instrucción tendrán una amplia variedad de opciones y nos servirán para aprender desde las maniobras más elementales hasta las más avanzadas.

Tal y como era de esperarse, esta nueva versión de Flight Unlimited contará con una serie de nuevos aviones, que en este caso serán: Un Beechjet 400ª, un Mooney TLS Bravo, un Lake Renegade 270 Turbo Seaplane, un triplano Fokker y un planeador Stemme-VT.





Este último avión tendrá la particularidad de que al igual que el modelo real, estará equipado con una hélice retráctil en su parte delantera, con la cual podrá elevarse sin necesidad de ser remolcado.

También volveremos a contar con la presencia de algunos de los más conocidos aviones que estaban en Flight Unlimited II, como por ejemplo: El Piper Arrow, el Beechcraft Baron, el P-51 Mustang y el DeHavilland Beaver, que por problemas de derechos con respecto a la marca original, se llamará "DeHavenot Muskrat".

Obviamente los cambios más notorios se podrán ver en la parte gráfica y como principal novedad en los títulos de esta serie, ahora el cambio entre el día y la noche sucederá en tiempo real, creando una ambientación sumamente realista.

Al hacerse de noche, podremos ver como poco a poco las luces de las ciudades se van encendiendo y parece ser que hasta se podrá ver movimiento en las calles, aunque por ahora no es nada seguro.

Lo que sí está confirmado es que al acercarnos a las zonas en donde haya algún puerto, podremos ver a los barcos en movimiento y en el caso de los aeropuertos, también se podrán ver aviones de línea yendo y viniendo.

Una buena noticia para los pilotos más experimentados es que en este juego los factores climáticos jugarán un papel muy importante en el curso de cada vuelo, hasta el punto tal de que los frentes de tormenta se moverán y se comportarán de la misma forma que en la realidad, lo que nos obligará a estar constantemente al tanto de los reportes meteorológicos, que nos mantendrán informados sobre cualquier cambio que se pueda producir.

Obviamente todo lo relacionado con el clima estará acompañado por una serie de impresionantes efectos especiales, que por lo que se puede ver actualmente serán de lo mejor, sobre todo el de la lluvia.

Flight Unlimited III introducirá una novedad que hasta el momento ningún otro simulador tiene y eso será la incorporación de la infaltable grabadora de vuelo, mejor conocida como "Caja Negra", que nos servirá para registrar todo lo que suceda durante el vuelo.

• *Para variar un poco*

Para todos aquellos que además de querer un simulador super-realista estén buscando algo más estructurado, Flight Unlimited III tendrá una serie de misiones o "mini-aventuras" entre las que estaremos envueltos en situaciones de todo tipo entre las que encontraremos: Emergencias médicas, desperfectos técnicos y hasta tendremos que ocuparnos de tareas tales como llevar a una banda de Rock y hacer hasta lo imposible para que lleguen a tiempo a su concierto tal y como sucedía en la versión anterior.

• *Un último comentario*

En este momento Flight Unlimited III se encuentra en las etapas finales de su desarrollo y aunque en el momento de su lanzamiento tendrá que enfrentarse con el nuevo proyecto de Microsoft, (Flight Simulator 2000) sus creadores se están mostrando muy optimistas y aseguran que la versión final de este juego no tendrá nada que envidiarle a su rival y como si todo lo prometido fuera poco, dijeron que además habrá un par de sorpresas, así que estén atentos.

Preview Interactivo

Hired Guns

Por Fernando Brischetto

FICHA TECNICA

- **Compañía: Devil's Thumb**
- **Distribución: Psygnosis**
- **Fecha de salida:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Fines de 1999
- **Internet: www.psygnosis.com**



Estuvimos con la gente de Devil's Thumb para que nos cuenten algo más sobre Hired Guns, la nueva versión de un clásico de la Commodore Amiga, que te presentamos por primera vez en el preview de nuestro número anterior, ahora con detalles exclusivos directamente de sus creadores.

XPC: ¿Cómo está conformado el equipo de Hired Guns?
DT: El equipo de desarrollo en este momento es, en total, de 13 personas. Tenemos una póliza por la cual no podemos revelar sus nombres hasta que el juego este completo. El equipo se compone de:

- 4 programadores (sin contar a los del equipo de Epic)
- 5 Diseñadores de Niveles
- 1 Animador
- 2 Compositores para la Música
- 1 Diseñador / Director de Proyecto

XPC: ¿Cuánto tiempo ha llevado el desarrollo del juego hasta el momento? - La empresa DMA (Ahora VR-1), que fue la creadora del Hired Guns original, ¿está participando del proyecto para asegurar la calidad de éste?
DT: El proyecto comenzó en Junio de 1997, ya hace casi dos años, y es totalmente cierto, VR-1 trabaja en conjunto para asegurar que el proyecto sea tan bueno como el original.

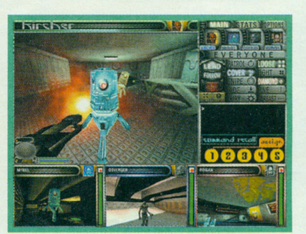
XPC: ¿Cuál es la historia del juego?
DT: Tres mega corporaciones (Tesseract, Betelov, & Grenworld) han estado luchando por décadas. Su competencia no tuvo descanso y como consecuencia han dejado la Tierra en ruinas, creando un mundo en el cual el trabajo sucio está a la orden del día, manejado por avanzados equipos de mercenarios. Nuestros personajes: Kircher, Myriel, Osverger y Rorian son un grupo de esta clase de sujetos bajo el control de los jugadores. A medida que el juego progresa, ellos comienzan a descubrir cosas que van mas allá de su misión de mercenarios.

XPC: ¿El juego es una secuela del original o una "remake"?
DT: Pensamos que la historia y los personajes recrean el estilo y la sólida historia del primer juego, sin embargo, podríamos decir que es más una remake que una continuación.

XPC: ¿Quiénes son los personajes de esta nueva versión, pertenecen al título original?
DT: El jugador controla cuatro personajes: Kircher, Myriel, Osverger y Rorian. Para crear diversidad entre los personajes así como también integrar varios elementos de juegos del estilo RPG, hemos asignado atributos que serán característicos a cada personaje. La exclusividad de estos elementos no sólo







incentivará a usar diferentes personajes, sino que será un requerimiento en determinadas ocasiones, ya que alguno de los puzzles sólo podrán ser resueltos por un personaje en especial.

XPC: ¿En qué estilo podríamos ubicar a Hired Guns?
DT: Es un arcade en 3D que se juega en equipo pero tiene más ingredientes de estrategia, acertijos y elementos tácticos que otros títulos de este tipo de género. Los mismos elementos que han hecho del Hired Guns original un éxito.

XPC: ¿Por qué eligieron trabajar con el engine del Unreal? ¿Ofrece al proyecto algún beneficio en especial?
DT: DMA Design siempre quiso hacer una secuela o remake del Hired Guns, pero la tecnología que existía no era suficiente para renderear cuatro vistas independientes y de manera simultánea. Dave Jones, el anterior dueño de DMA Design y socio en DTE, llamó a Tony Harmon un día para comentarle sobre un nuevo engine/editor que estaba en desarrollo. Este era el editor del Unreal y Dave junto con Tim comenzaron a discutir ideas para un juego.
Lo próximo que recuerdo es que luego de conseguir la licencia de la tecnología del Unreal, lo primero que se nos ocurrió fue hacer una nueva versión del Hired Guns. Pero había un pequeño tecnicismo:



Psygnosis era la dueña de la marca y tenía los derechos intelectuales del juego. Dave Jones se puso en contacto con Ian Hetherington y llevamos adelante la idea con Psygnosis.
Decidimos hacer el juego fuera de nuestra oficina en USA mientras algunos de los miembros principales del staff se quedaba en esa oficina. Entonces, DMA Design fue vendida a Gremlin y Psygnosis mantuvo el proyecto con la oficina de USA, que se convirtió en DTE.

XPC: ¿Cuántos jugadores podrán participar simultáneamente? ¿Habrá un modo Deathmatch?
DT: Cuatro jugadores en una red LAN de manera cooperativa, pero no estará el tradicional jugador-contra-jugador. Elegimos no agregar esta modalidad por las siguientes razones:

1) El modelo de juego y la historia no se pueden trasladar de manera razonable para jugar uno contra otro.
2) Tendríamos que modificar de manera significativa el engine del Unreal para que soporte correctamente este modo de juego, y que obviamente retrasaría la salida del juego.
3) La configuración del modo multiplayer preserva el legado del Hired Guns original, que sólo era cooperativo.

XPC: ¿Cuáles son los requerimientos mínimos?
DT: Pentium 200, 32 MB RAM y Placa aceleradora 3D.

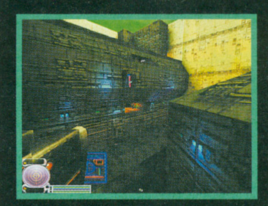
XPC: ¿Habrá soporte para juego en Internet?
DT: No.

XPC: ¿Cuáles son las opciones de video soportadas (Direct 3D, Open GL, Glide)?
DT: Los modos actualmente soportados son software, glide, y Direct 3D.

XPC: ¿La banda de sonido está siendo creado por los mismo músicos? ¿El sonido del juego contiene soporte para Aureal 3D o para cuales de las placas más populares?
DT: La música es una de las más altas priori-

ASESINATO A DISTANCIA

Entre las 17 armas contaremos con un poderoso rifle, capaz de eliminar a nuestros enemigos en un santiamén, sin dejar rastros de nuestra presencia













dades y tenemos compositores trabajando "in-house" para este trabajo, aunque no son los mismos del equipo del HG original. Nuestros músicos no sólo han creado fantásticos temas del estilo Cyberpunk, sino que han creado todos los efectos que le dan la atmósfera al juego y los han integrado ellos mismos. Esto significó enseñarles también como usar el editor del Unreal.
Por razones de calidad estamos usando tracks de audio para la música principal y pequeñas melodías dinámicas. Hired Guns tendrá soporte para el standard "EAX audio enhancement".

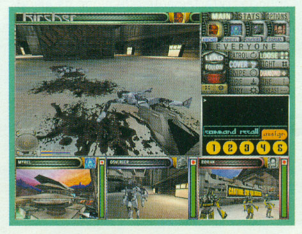
XPC: Contanos algo sobre las misiones de Hired Guns.
DT: Tenemos 18 en total, con gráficos espectaculares y cada uno de los niveles utilizará su propio set de texturas. Quisimos que cada misión sea un mundo diferente y tenga un estilo totalmente distinto al anterior. La gran cantidad de arte realmente recompensa al jugador al llegar al siguiente nivel, no como suele suceder en la mayoría de los casos.

XPC: ¿Qué hay de las armas?
DT: Hemos diseñado e implementado 17 armas con no menos de dos funciones alternativas por arma, ya que algunas tienen hasta cuatro funciones adicionales. Este es un gran incremento con respecto a cualquier otro juego del género. En adición, algunas de las armas en Hired Guns son defensivas por naturaleza (es decir, armas que no son letales, como emisores de campos de fuerza, etc.) Finalmente, hay armas capaces de dañarnos a nosotros mismos y no a los demás si no las usamos como se debe.



XPC: Durante el transcurso del proyecto, ¿cuánto han cambiado el concepto del juego original al actual?
DT: El proyecto comenzó con muchas referencias al juego original, pero con el tiempo el producto comenzó a tener su propia identidad con nuevas ideas en el proyecto. Creo que la esencia de la pantalla cuádruple y la táctica de grupo está conseguida, y la atmósfera y profundidad del primer título prevalece en la totalidad del juego.

XPC: ¿Cuáles son las principales características del juego?
DT: Creemos que el Hired Guns original esta-



ba adelantado varios años para el tiempo en que salió. El equipo detrás de esta secuela se da cuenta cada vez más del potencial que es posible obtener con los cada vez más poderosos equipos que existen en la actualidad. También creemos que el juego con múltiples vistas está aquí para quedarse y todavía está en pañales, ya que tenemos visiones aún mejores y más complejas para este concepto, sólo estamos esperando a que la nueva generación de hardware aparezca.

XPC: ¿Tienen pensado optimizar el juego para Pentium III y 3DNow?
DT: En este momento estamos implementando las mejoras para Pentium III, pero no estamos utilizando, por ahora, 3DNow.

XPC: ¿Piensan poner en el CD las versiones previas del juego (AMIGA, PC) como regalo?
DT: No. En la mayoría de los países la Amiga no existe más, y los costos de poner un disco extra harían el precio final más caro, pero es una buena idea de todas maneras.

XPC: ¿Van a mostrar la versión final del juego en el E3 de este año?
DT: Tendremos el juego completamente funcionando para el E3, pero no estará finalizado ya que pretendemos ir mejorando el juego hasta la fecha de salida.

XPC: ¿Una fecha aproximada de salida definitiva?
DT: La fecha es para Verano del este año (Invierno en USA). No hay fecha exacta pero queremos sacarlo antes de la Navidad.

XPC: ¡Muchísimas gracias por todo!
DT: Nos vemos en E3. Bye!

INSTRUMENTOS DE DESTRUCCION

RAIL PISTOL

DB GUN

SNIPER RIFLE

ASSAULT RIFLE

Galería de imágenes

COMPAÑIA: Bullfrog
DISTRIBUYE: Electronic Arts

Dungeon Keeper 2

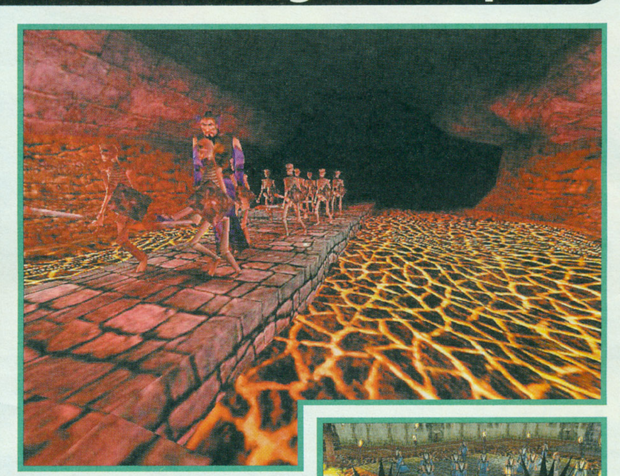
DESCRIPCION

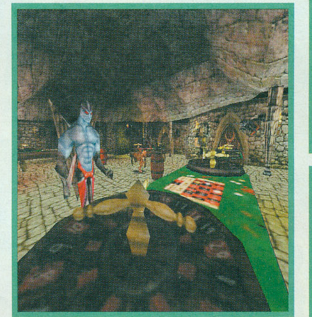
Cuando uno se pone a observar las fotos en esta página, no puede hacer otra cosa sino maravillarse con el sorprendente cambio que la gente de Bullfrog realizó en el Dungeon Keeper 2 con respecto a su antecesor. Y eso teniendo en cuenta que el juego original no tenía nada que envidiarle a sus competidores cercanos. Lo que sí hay que reconocer es que los tiempos han cambiado, y en la actualidad un juego que quiera trascender las fronteras de las tres dimensiones, necesariamente debe tener soporte para placas aceleradas, algo que no ocurría cuando el Dungeon Keeper original vio la luz.

Para los que no están muy familiarizados con la trama del DK, les contamos que el desarrollo del juego es bastante sencillo: Somos los dueños de una parte de un Dungeon (mazmorra o calabozo, como gusten llamarlo), y deberemos impedir que los buenos (porque lo interesante del juego es que en esta ocasión estamos del lado de los malos) vengan a robarnos lo que tanto trabajo nos costó conseguir. Y como si esto fuera poco, también tendremos que lidiar con nuestros vecinos en el Dungeon, que quieren ocupar nuestro preciado espacio a toda costa.

En el Dungeon Keeper 2, el objetivo será recolectar unos cristales, que nos liberarán del mundo subterráneo. El problema es que tenemos de socio al Horned Reaper, muchacho rojizo de temperamento incontrolable y propenso a dejarnos mal parados en cualquier momento. Bueno, no era para esperar otra cosa de un demonio, ¿no les parece?

El juego tiene una fecha de salida estimada para otoño de este año.





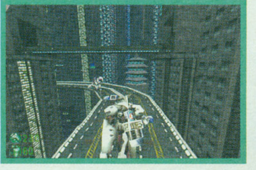
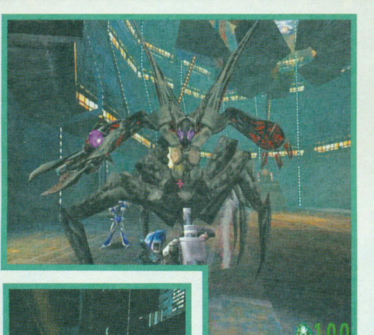




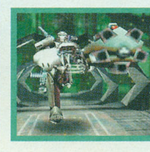


Slave Zero

COMPAÑIA: Accolade
DISTRIBUYE: Microbyte





DESCRIPCION

Slave Zero es una de las próximas producciones de Accolade, que más fuerte está pegando entre la gente. Sobre todo desde que se lanzó la demo, en la que podíamos recorrer el primer nivel de la versión completa. Slave Zero utilizará el magnetismo que ejercen los gigantescos robots en el público, para absorberlo en una trama que se desarrolla en un futuro no tan lejano, en el que implacables y gigantescas máquinas se enfrentan a las tropas de SovKhan y sus ingeniosos "slaves", unos robots bastante testarudos a la hora de volar en pedazos. Por suerte, los diseñadores optaron por la acción a full, y ni siquiera intentaron producir un híbrido entre Shogo y la saga MechWarrior. O sea, diversión garantizada.

Kingpin

COMPAÑIA: Xatrix Entertainment
DISTRIBUYE: Interplay






DESCRIPCION

Kingpin ha sido sin duda uno de los juegos que más llamó la atención de todos, cuando Xatrix mostró algunas pantallas de lo que sería una auténtica lucha callejera entre diferentes bandas mafiosas. Hace poco tiempo, el demo se hizo presente en internet (el mismo que ustedes pueden disfrutar en el CD que se incluye con la revista) y tuvimos que comprar una soga para poder atárnos la mandíbula que se nos había salido de lugar.

La versión completa del juego está próxima a salir en los Estados Unidos, y los programadores han prometido optimizar algunas cosas que no estaban del todo bien en la demo. Si la gente de Xatrix cumple lo que promete, estaremos sin duda frente a uno de los mejores arcades 3D de este año.

STAR WARS®

EPISODIO I

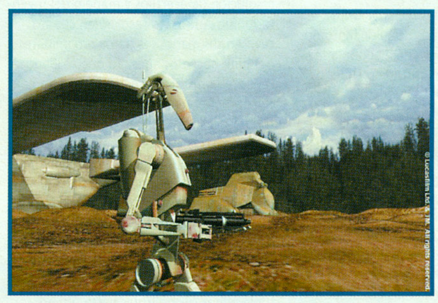
Por: Durgan A. Nallar
(Un auténtico Caballero Jedi)

El estreno masivo de The Phantom Menace, el episodio I de la saga más exitosa de la cinematografía mundial, está tan cerca que todos tenemos los pelos electrizados. Para colmo de gusto, por primera vez en la historia de LucasArts, no uno, sino dos juegos, llegarán en simultáneo al público casi coincidiendo con el que será sin duda el evento mediático más importante de la década.

Han pasado más de veinte años desde el estreno de Star Wars. Desde entonces, millones de personas han estado disfrutando las aventuras del pequeño grupo de héroes creados por el genio de George Lucas. Hoy no hay nadie que pueda negar haber escuchado los nombres de Luke Skywalker, Yoda, Mon Calamari o Leia; todo el mundo conoce al par de robots más disparejos de la galaxia: C-3PO y R2-D2, alias Arturito. Ben Kenobi, Han Solo, Lando Calrissian, Bobba Fett y el Emperador Palpatine son casi como nuestros primos lejanos. Cientos de mascotas se llaman Chewbacca o Jabba, y muchos soñaron con ser Darth Vader, vaya uno a saber por qué. Las maquetas de los X-Wings, TIE Fighters y Millennium Falcons colgados de techos y paredes deben ser miles. ¿A cuántos nos haría falta la protección de un sable láser? ¿Pasar las vacaciones esquiando en Hoth? A ver, ¿quién no quiere comprarse un lujoso penthouse en el mundo capital de Coruscant, eh?

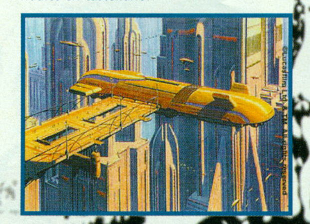
El 19 de Mayo en los Estados Unidos y, para nuestra desesperación, recién el 8 de Julio en la Argentina, un nuevo Star Wars se dispone a tomar por asalto al público. Esta vez, Lucas nos contará el principio de la historia porque, como ya todos sabemos, la trilogía compuesta por Star Wars (1977), The Empire Strikes Back (1980) y Return of the Jedi (1983) corresponde a los capítulos IV, V y VI de la novela que George Lucas escribiera en un simple montón de papeles hace casi una generación atrás. Es la oportunidad de ver a algunos queridos personajes en su juventud y de conocer otros nuevos. El film ya está rodado y listo para despegar. Se estrenará simultáneamente en 4.000 salas del país del norte. Dicen que costó 130 millones de dólares y que tiene una duración de 130 minutos (caro el minuto, che). La Industrial Light & Magic, otra empresa del viejo Lucas, ha desarrollado la tecnología más avanzada jamás vista para generar en pantalla la mezcla perfecta entre actores y objetos animados por computadora. Escenarios, seres alienígenos y efectos especiales nos dejarán con las mandíbulas pegadas al piso. Un nuevo sistema de sonido llamado Dolby Digital Surround-EX nos hará lagrimear los tímpanos cuando se cuente con el equipamiento necesario, y encima algunos afortunados yanquis podrán apreciar la película en enormes pantallas totalmente digitales. Pero, ¿a quién le importa? Malditos sean.





Por supuesto, dejando de lado el aspecto de la puesta en escena, lo más significativo es la historia de cómo la Vieja República Galáctica termina convirtiéndose en el siniestro Imperio que todos conocemos. El guión nos pone unos 30 años antes del Episodio IV; en aquel entonces Yoda estaba menos pelado -pero igual ya tenía como 300 años-, Obi-Wan Kenobi acababa de recibirse de Caballero Jedi y C-3PO y R2-D2 andaban por ahí silbando y manoteando como siempre. Anakin Skywalker vivía en el planeta desierto de Tatooine con su mamá y ni soñaba con que un día andaría vestido de negro y suspirando por los filtros de un casco. ¿Y nosotros, nosotros dónde estábamos?

Es la primera vez que LucasFilm trabaja al unísono con LucasArts; mientras la primera rodaba el Episodio I, la segunda programaba los dos juegos que darán inicio a la serie de productos basados en la nueva historia de Star Wars. Uno de los juegos lleva el mismo título que la película, The Phantom Menace (La Amenaza Fantasma), en tanto el otro se llama simplemente Racer. Ambos estarán a la venta en los Estados Unidos desde el 23 de Mayo. En la Argentina serán distribuidos por Microbyte en el mes de Junio, con contenido, cajas y manuales en castellano.



STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

"El psicólogo mira a su paciente como si hubiera descubierto una nueva clase de locura.

-Me voy, doctor. No se ofenda, pero dejé el Halcón en doble fila -está diciendo.

-Escuche, mi amigo -responde el psicólogo-. Le aseguro que usted no es Indiana Jones ni Luke Skywalker. ¡Y suelte ese látigo, hombre!

-¿Acaso piensa que estoy loco, doctor?

-No, lo que pasa es que usted, mi viejo, me está hablando de cosas que van a pasar dentro de treinta años, ¿me entiende?"

LucasArts es el rey indiscutido de la aventura. Obras maestras como la serie Monkey Island o el más reciente Grim Fandango así lo demuestran. Por tanto no podía ser otro el género de elección a la hora de crear uno de los primeros juegos relativos al Episodio I. La compañía con tremenda responsabilidad es Big Ape Productions, de San Rafael, California. The Phantom Menace es su primer intento de introducirse en el mercado de las PC; previamente había trabajado con consolas, en especial PlayStation. Big Ape obtuvo la confianza de LucasArts y una de las mayores franquicias de la historia al ser elegida para llevar adelante el proyecto del juego que estará mucho más que inspirado en la película próxima a estrenarse: será realmente una versión interactiva de la misma. Una de las premisas de George Lucas es no cambiar ni degenerar la mitología de Star Wars; sin embargo, la compañía tuvo desde el principio una libertad absoluta. Por tal motivo, The Phantom Menace no encajará con las características clásicas del género. Se tratará más bien de un híbrido entre aventura y acción, con mucho de combate con sables láser, saltos y piruetas, pero siempre poniendo toda la atención en los elementos típicos de una aventura gráfica; es decir, conversación, resolución de acertijos y manejo del inventario. Big Ape así lo resolvió en cuanto tuvo en sus manos los datos preliminares del film, hace dos años. Ya que el juego repetirá la historia que veremos en la pantalla grande, parece sensato adecuarlo en todo aspecto posible; el guión es lo que realmente importa en la película, pero también hay mucha acción a cada momento y eso es lo que la gente de Big Ape quiere que el público obtenga de su producto. Es verdad que el juego es un reflejo del film, pero ambos resultarán un tanto diferentes. La razón es que los dos se desarrollan en paralelo. Como LucasFilm suele editar sus películas hasta último momento, no hay manera de que la gente de Big Ape pueda entregar a tiempo el producto si no se sirve de una buena dosis de imaginación para adaptar aspectos del juego según lo crea conveniente. Esto tiene un poco de malo, pero también algo de bueno. En el juego existen personajes o escenarios que han sido cortados de la película por decisión de Lucas, ya que Big Ape los colocó ahí mientras existían y ahora no hay razón ni tiempo para quitarlos, así que quienes tengamos el placer de jugar a The Phantom Menace estaremos en la gloria. El universo del juego es sin duda mucho más rico y tiene decenas de detalles. En el film los Jedi caminan por Mos Espa y atraviesan callejones sin mirar siquiera. ¿Qué puede haber ahí? Nosotros nos meteremos a husmear.



Asumiremos la identidad de los cuatro personajes principales del film. Si bien la mayor parte del tiempo cumpliremos el rol de Obi-Wan Kenobi, en algunos capítulos



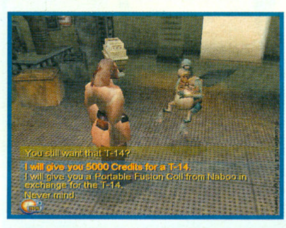






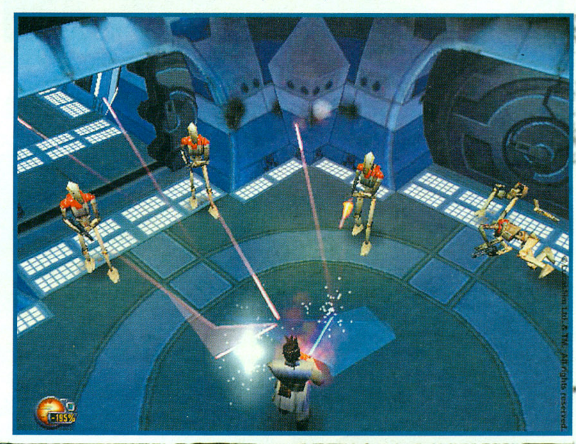
controlaremos a Qui-Gon Jinn, y en unos pocos a la reina Amidala y luego a su guardia personal, el Capitán Panaka. Los dos primeros son caballeros Jedi, custodios del Senado de la República Galáctica, que por entonces y desde hacía veinticinco mil años representaba a los mundos conocidos (el Imperio vendrá más tarde). Amidala gobierna un pequeño mundo verde llamado Naboo, donde es querida y respetada por sus súbditos. Panaka es además el jefe de seguridad de palacio. Los cuatro personajes tienen una relevancia similar y es por eso que, según lo dicte el argumento, tomaremos por turnos el papel de cada uno, a veces incluso intercambiando personajes en medio de un mismo nivel.

El juego se verá en tercera persona, desde una perspectiva isométrica por detrás del personaje y desde lo alto. Los niveles serán trece. Al igual que en la película, se ambientarán en una nave de la Federación Comercial, en Tatooine, en los pantanos de Naboo, en la ciudad de Theed, en una ciudadela sumergida y en Coruscant. Los niveles tendrán una extensión nunca vista. Por ejemplo, el sector de Mos Espa, en Tatooine, es el más extenso y fácilmente nos llevará 10 horas recorrerlo. Al decir de Big Ape, el juego completo insumirá entre 40 y 60 horas de nuestro tiempo libre. El desarrollo de la aventura será lineal debido a que debe ajustarse al



guión de la película, pero habrán además otras misiones que cumplir. Estas misiones que se apartan del argumento central serán propuestas a través de los personajes secundarios del juego. Como podremos interactuar con más de cien distintos, mediante el sistema SCUMM propio de LucasArts -fuertemente modificado para este juego-, la libertad para aceptar o no las misiones extras dependerá en exclusiva de nosotros. Lo que en el film ocurra en minutos puede ocupar horas en su versión interactiva. Así, será común que al interrogar un personaje éste nos termine pidiendo un favor a cambio de dar información, o simplemente nos pida ayuda. Si optáramos por darle una mano, con seguridad cuando volvamos a encontrarlo recibiremos en agradecimiento algunos objetos que nos serán de utilidad.

The Phantom Menace dispondrá de 4000 líneas de diálogo, la mitad normal de lo que SCUMM necesitó en aventuras



Los protagonistas de Episode I: The Panthom Menace



Qui-Gon Jinn: Es el maestro Jedi que entrenó a Obi-Wan, y uno de los Caballeros más poderosos al servicio de la República Galáctica. El Senado confía en él para resolver el problema de Naboo. Apenas comenzado el film, un bicharraco llamado Jar Jar Binks se convierte en su fiel seguidor, pero al parecer este alienígena alado no existe en el juego. Controlaremos a Qui-Gon durante dos o tres niveles.



Obi-Wan Kenobi: Acabado su entrenamiento Jedi, es un tipo temible y tan hábil como Qui-Gon. Con él jugaremos la primera mitad y los niveles finales de la aventura. Será el maestro de Anakin Skywalker en su intento por convertirlo en Caballero Jedi, pero subestimará el poder de seducción del Lado Oscuro de la Fuerza.



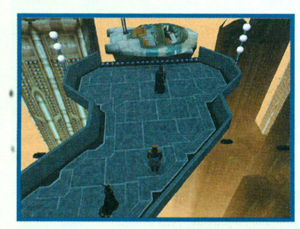
La Reina Amidala: Gobierna el pequeño mundo desde la capital de Naboo, Theed. Es una muchachita de 14 años, inteligente y de carácter fuerte. Cuando los problemas que sufre el planeta sobrepasan toda razón decide aceptar la ayuda de los caballeros Jedi. Asumiremos el rol de Amidala en algunos de los niveles finales.



El Capitán Panaka: Es el jefe de seguridad de Naboo y guardaespaldas personal de la reina Amidala, un tipo que no se anda con vueltas a la hora de poner orden. Usa un traje un poco ridículo y se parece bastante a John Romero. Seremos Panaka en uno o dos niveles que requieran fuerza bruta.



pasadas. Esto se debe a que el sistema ha sido mejorado. Podremos conversar a través de los típicos árboles de frases con cualquiera de los personajes que pueblan el juego. Deberemos manipular un inventario de objetos con los que resolveremos diferentes puzzles; sin embargo, no habrá una gran dificultad en este sentido, ya que los programadores buscan facilitar todo lo posible el avance de la historia. En consecuencia, no existirá necesidad de quebrarse el bocho tratando de usar un objeto con



otro, porque será tan fácil como encontrarlo y utilizarlo enseguida.

Basado en el mismo concepto de procurar sencillez en pos de una mayor jugabilidad, la utilización de las armas también será un proceso sin grandes complicaciones. Obi-Wan y Qui-Gon son Jedi hechos y derechos desde el principio del juego, no tendremos necesidad de aprender nuevos usos de la Fuerza; todo lo que saben es suficiente y puede ser usado sin vueltas. Básicamente, su habilidad se ciñe a la maestría del sable láser, a empujar a los enemigos con su poder mental, realizar algunas acrobacias imposibles y en algunos casos a persuadir a ciertos individuos mediante el diálogo. Los sables láser pueden bloquear ataques frontales en forma automática, aunque no si éstos proceden de los flancos o desde atrás. Según Big Ape, el bloqueo automático se decidió luego de muchas pruebas. De esa forma se ayuda a la dinámica del juego y se añade similitud con la impasibilidad que muestran ambos Jedi en el film cuando son atacados. El sistema de control ha sido simplificado al uso de un solo botón. El jugador de avanzada, no obstante, podrá hacer movimientos sofisticados: habrán ataques múltiples, mandobles en medio de un salto y la posibilidad de desplazarse lateralmente (strafe).

La reina Amidala, en cambio, no es Jedi y por tanto no puede utilizar un sable láser. Pero cuando la personifiquemos estaremos al mando de una guardia personal de cuatro hombres, que podremos dirigir a nuestra conveniencia. El Capitán Panaka, por otro lado, será el que tenga acceso a todo el arsenal que existe en el juego, puesto que ha sido entrenado en el uso de las armas y sabe combatir cuerpo a cuerpo.

Cuando en XPC fuimos invitados a presenciar una demo de The Phantom Menace por la empresa licenciataria de LucasArts en la Argentina, Microbyte, no esperábamos sorprendernos demasiado con lo que estábamos a punto de presenciar. Después de todo, uno vio tantas cosas... pero luego de advertir el impresionante trabajo de ambientación hecho por Big Ape, nos tuvimos que retirar en ambulancia. Tanto los escenarios, vitales, repletos de detalles asombrosos (aves sobrevolando las calles de Mos Espa, gente en su actividad normal, animales pastando en los pantanos, peces nadando en Otah-Gunga, astronaves desplazándose sobre Coruscant, efectos de humo y luz, todo mientras transcurre el juego) como el movimiento natural de los caracteres y el sonido de los sables láser al entrechocar, resultan decididamente impactantes. El engine creado por Big Ape soporta millones de colores -combinados con un gusto exquisito- y es exclusivo para ser utilizado con placas aceleradoras de video a través de Direct3D. La banda de sonido será



extraída de las dos horas que el viejo John Williams compuso para la nueva película. El juego requerirá como mínimo una CPU de 200 MHz, 32 MB de RAM, sonido de 16 bits y CD-ROM 4X. Sólo resta decir que, al ser básicamente una aventura, no contemplará el juego en red. ¡Bien, amigos, amantes de Star Wars, estos veinte años no pasaron en vano! La Fuerza está más viva que nunca.



"En una plazoleta de Mos Espa, Sebulba está sentado sobre sus cuatro manos en silencio. La calle del mercado está atestada de compradores y bestias de carga. Los soles gemelos de Tatooine empiezan a descender en un horizonte dorado de arena y viento. El ser refunfuña y cambia de posición, ahora sentándose sobre las manos traseras. Observa a Anakin. El joven humano prepara las enormes turbinas del podracer con la supervisión desganada de Watto. Sebulba se apoya nervioso sobre las manos delanteras. Tiene un mal presentimiento."

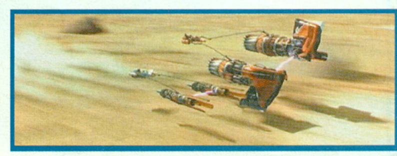
Mientras que The Phantom Menace es una aventura no convencional que incorpora elementos de arcade, Racer, por otro lado, pertenece al género de las carreras futuristas. Aunque, por fortuna, tampoco hay nada convencional con Racer. Emulando una secuencia de diez minutos de duración de la película, en la que veremos al pequeño Anakin Skywalker compitiendo a bordo de un vertiginoso carro tirado por cohetes impulsores, LucasArts, por intermedio de su propio grupo de programadores, está poniendo a punto los motores de un juego que va a presentar batalla a los mejores títulos de carreras en existencia.

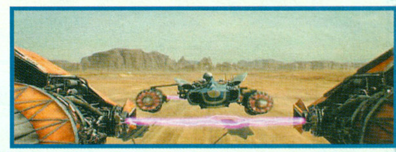
Se comenta que George Lucas se inspiró en las antiguas competencias de carros romanos al imaginar estos vehículos que él denomina "podracers". Sólo que aquí en lugar de caballos tenemos dos inmensas turbinas de las que cuelga un carro antigravitacional por medio de dos cables. George es afecto a darle un toque de antigüedad a su visión de la tecnología; es todo un romántico. Un campo de energía mantiene unidas ambas turbinas para que no se disparen en direcciones contrarias. Los podracers miden entre 6 y 11 metros y pueden alcanzar velocidades cercanas a los 900 Km/h.

Es evidente que no cualquiera puede pilotar vehículos de esta naturaleza, más teniendo en cuenta que sobrevuelan el terreno a baja altura y son sumamente inestables. Por ese motivo, las podraces están limitadas a las razas alienígenas de la galaxia que poseen la cantidad de miembros y los reflejos necesarios para controlar los carros. Cada turbina se maneja con su propia palanca, por lo que el nivel de coordinación debe ser altísimo para evitar que los gigantescos motores nos hagan saltar en pedazos al menor roce contra la superficie o las paredes de un cañón. Sin embargo, Anakin es capaz de la proeza, a pesar de ser humano. Claro que la Fuerza tiene que ver en esto; la Fuerza, ya presente, aunque en forma salvaje, en el interior del niño. A Anakin le está permitido participar.

A partir de esta secuencia, que según LucasArts está destinada a sustituir en las mentes del público el suspenso de la famosa trayectoria hacia el corazón de la Estrella de la Muerte protagonizada por Luke Skywalker, se ha creado una simulación de podrace en la que deberemos luchar a brazo partido en busca del primer puesto. Lo mejor de todo es que podremos hacerlo con la opción de utilizar dos joysticks al mismo tiempo para emular el sistema de control original. Imaginemos por un instante cómo será colocar de costado el podracer para colarse por una grieta entre las montañas. Hay que montar una turbina sobre la otra y cuidarse de no ser despedido del carro que se agita como la cola de un animal enfurecido.

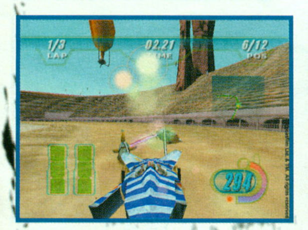
Como en el film sólo se muestra una frenética carrera a través del desierto salpicado de peñascos de Tatooine, fue necesario tomarse cierta libertad creativa para incluir una mayor variedad de circuitos en el juego. Si bien en la película no se menciona, es de suponer que las podraces se desarrollan en varios planetas, siendo la final en Mos Espa, Tatooine. Son 23 pistas repartidas en ocho mundos, tres pistas por mundo excepto Tatooine, con dos. En el juego, por tanto, correremos en varios circuitos diferentes, de 30 a 60 kilómetros de longitud cada uno, en un promedio de 2 a 4 minutos por circuito.







IMPRESIONANTE! **Para todos aquellos que querían ver en qué está basado el Racer, acá tienen unas imágenes de la película, que hablan por sí solas...**







Las pistas que vimos son asombrosamente ricas en detalles y de una enorme vastedad: hay algunas en un mundo de hielo llamado Endo Prime, invención libre de los técnicos de Lucas-Arts; otras atraviesan el corazón de un volcán y los tubos de gravedad cero de un asteroide prisión donde, si perdemos la dirección, naves policía pueden tratar de capturarnos como un atractivo agregado a la tensión de la competencia; en otro circuito estaremos volando sobre un lago de metano que podremos incendiar con el turbo de nuestros motores para obstaculizar a los demás; en otras, nos veremos obligados a hacer saltos y giros imprevistos que nos darán vuelta el estómago.

Comenzaremos el juego con la posibilidad de elegir entre cuatro podracers, y a medida que ganemos tendremos acceso a los otros hasta completar un total de 23 vehículos, dieciocho de los cuales son los mismos del film. Tanto los podracers como los participantes controlados por la IA del juego tienen características que los diferencian entre sí. Algunos podracers son más estables o más veloces que otros, tienen mayor aceleración o son más maniobrables. Existirá la opción de repararlos con partes que podremos comprar y vender. Las posibilidades son muchas: hay varias categorías susceptibles de optimización, y seis niveles de mejora por categoría: frenos de aire, velocidad límite, aceleración, etc. Podremos activar un mecanismo de autoreparación mientras seguimos en carrera, aunque su uso nos desacelerará mientras dure el arreglo. El dinero necesario se obtendrá de lo que ganemos participando o, en el modo de juego fácil, recogiéndolo del circuito (¡no lo vemos tan sencillo, eh!) Una de las mejoras más importantes será al sistema de enfriamiento de las turbinas. Durante la carrera podremos acelerar más allá del límite durante unos segundos; cuanto mejor enfríen las tur-binas, más velocidad ganaremos. Los participantes, en tanto, son bichos llenos de brazos y bastante maleducados. La mayoría serán reconocibles del film, otros no, al haber sido quitados por George de la película. Todos son diferentes y tienen un carácter terrible. Acostumbran empujarnos peligrosamente con sus máquinas, congelar, sobrecalentar o interrumpir el campo energético de nuestras turbinas sólo por el placer de vernos aplastados de repente contra una pared, además de gritar toda clase de groserías en varios lenguajes diferentes. Por supuesto, nosotros también podemos hacer trampas (y gritar groserías).

Al final de cada planeta deberemos enfrentar al mejor corredor del sector, que sin excepción nos costará sudor y lágrimas. La IA del Boss en cuestión no dudará en utilizar todos los medios a su alcance para hacernos estrellar. Si ganamos, en cambio, habremos obtenido acceso a su podracer y ya estará disponible para pilotar en el siguiente mundo. Sebulba, el octavo Jefe, es el mejor corredor de la galaxia y su





Los protagonistas de Episode I: Racer

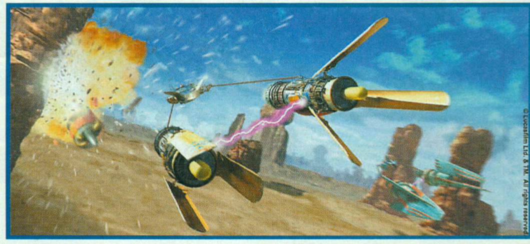
Anakin Skywalker: Habrían de pasar 30 años para que Anakin caiga seducido por el Lado Oscuro debido a los engaños del Emperador Palpatine, convirtiéndose así en uno de los dos Dark Jedi del universo. Con la reina Amidala tendrá a los mellizos Luke Skywalker y Leia Organa. Por ahora, es sólo un chico de 9 años con una habilidad innata para la mecánica, y también un precoz pero excelente piloto gracias a que posee los dones de la Fuerza. En Racer podremos tomar su rol y correr contra la manada de aliénigenas.

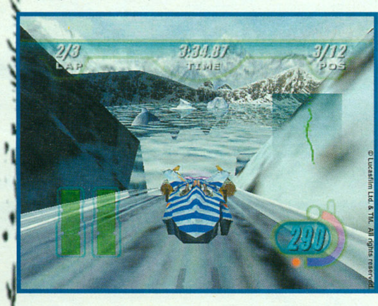
Sebulba: Puede utilizar sus patas como manos si fuera necesario. Es el campeón indiscutido de podracing en Tattoine. Es capaz de cualquier cosa con tal de ganar. Octavo y último Boss, tramposo como ninguno (su podracer es el único equipado con armas), tendremos que enfrentarlo para terminar el juego. Una vez que lo hayamos vencido, podremos utilizar su impresionante pod cuando corramos en multiplayer. Los demás sabrán que si estamos usando la máquina de Sebulba, no seremos un hueso fácil de roer.

Watto: Sobrevive en Mos Espa comprando y vendiendo repuestos y partes para los poderosos carros tirados por turbinas. A él acudiremos después de cada carrera para mejorar nuestro podracer a medida que ganemos dinero. El alienígena vende caro, eso sí. A veces tendremos que trastear en el depósito de chatarra en busca de las piezas que necesitamos, las que quedan después de acabar con los otros competidores; también hemos de comprarle cuantos mecánicos robots podamos para que arreglen y mejoren nuestro vehículo. Después de todo, es un negocio importante.

podracer es el mejor equipado de todos. Lo veremos enfrentarse con Anakin en la película.

El engine encargado de poner en funcionamiento el juego es sin duda uno de los más potentes hasta la fecha. Es capaz de renderizar el paisaje para dar la sensación de estar sobrevolando el suelo a más de 900 Km/h y al mismo tiempo presentar en pantalla a nuestro podracer y a cualquiera de las otras doce máquinas con las que podemos competir a la vez. Y no es una tarea sencilla: renderizar un solo podracer es equivalente a hacerlo con tres automóviles normales, porque las múltiples partes -turbinas, llamas, cables, carro y piloto- suman 1000 polígonos. En total, el engine debe ser capaz de procesar entre 1000 y 2500 polígonos al mismo tiempo, cifra que varía en forma permanente, y además hacerlo a una velocidad constante de 30 cuadros por segundo. Afortunadamente, cuenta con un sistema de adaptación que puede modificar la distancia visible -aliviando así al procesador- de acuerdo al poder de cómputo del equipo en que está ejecutando. En un CPU de 200 Mhz será posible divisar el horizonte con detalle y correr el juego hasta a 50 frames por segundo con una Voodoo 2, según promete LucasArts. De acuerdo a la demo que vimos en video, podemos dar fe al decir que Racer es verdaderamente rápido. Requerirá 32 MB de RAM, aunque se recomienda el doble para un funcionamiento óptimo. Tendrá soporte para Force Feedback y toda la gama de controles compatibles con DirectX. Como es obvio, es necesario tener una placa aceleradora de video. También admite sonido posicional vía DirectSound, Dolby Surround Sound y las compatibles con Aureal 3D. Los efectos acústicos y la música proceden directamente del Episodio I. Admitirá soporte para juegos en línea a través de Internet y por redes de área local de hasta ocho jugadores en forma simultánea. Resulta interesante saber que será posible competir con el podracer que se haya obtenido y/o mejorado en el juego en solitario. En síntesis, ajústense los cinturones... ¡Racer se nos viene encima!





Lo que no querríamos saber

El secreto tan rigurosamente mantenido por Lucas en torno al Episodio I resulta agobiante para algunos, pero para otros es necesario si queremos disfrutar a tope con el estreno de la película. A continuación, expondremos sólo lo que a esta altura es de dominio público respecto al guión. Si no saben nada y tampoco quieren enterarse, dejen de leer este cuadro ahora. Ahora.

A lo largo del Episodio I seremos testigos de cómo el Senador Palpatine es coronado Emperador al disolver la Vieja República. El buen George nos mostrará por ahora sólo la infancia de Anakin Skywalker, quien se convertirá en Darth Vader recién en el Episodio III, a estrenarse en 2005. Anakin crece como esclavo junto a su madre, Shmi Skywalker, en Mos Espa, una ciudad de Tatooine con un importante centro comercial. Mejor dejen de leer aquí, no se arruinen la sorpresa. Por aquellos tiempos, Jabba the Hutt se la pasa amasando la fortuna que 30 años más tarde lo convertirá en el dueño de un imperio del comercio y la corrupción. Una de sus actividades ilegales más lucrativas es organizar carreras en el desierto, que en realidad sirven para disimular otros negocios peores; Anakin comprará su libertad compitiendo en ellas.

The Phantom Menace, el juego, da comienzo igual que el film. Se ha dispuesto el bloqueo de las rutas comerciales hacia los mundos remotos. El planeta Naboo se niega a pagar las exorbitantes tasas que pretende la Federación Comercial y se encuentra cercado por los destructores de la Federación. El Senado de la República envía a dos caballeros Jedi, Obi-Wan y Qui-Gon, en un intento por dar término al embargo y restablecer la seguridad en Naboo. Ambos hombres abordan una imponente nave de la Federación que orbita alrededor del diminuto mundo. Tras fracasar el diálogo, los Jedi comprenden que el organismo no tiene intenciones de negociar y además ha constituido una alianza con los siniestros Sith Lords, una orden inclinada al lado oscuro de la Fuerza. Los Jedi deben escapar. Viajan a Theed, la capital de Naboo, donde se ofrecen a la Reina Padme/Amidala -divina la loca- para escoltarla ante el Senado Galáctico de Coruscant en busca de ayuda. Por el camino se les une el pequeño Anakin. En ese momento, Naboo empieza a sufrir el ataque de la Federación, guiado por Darth Maul (el malo de turno con un sable láser de dos extremos), Darth Sidious y... no diremos más, eh, George acaba de encender un sable láser. ¡Tranquilo, viejo, tranquilo!

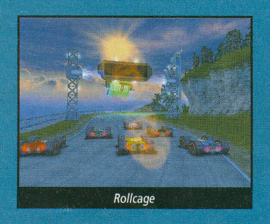
reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Son los juegos que reciben una puntuación del 90% o más, y que están según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


Rollcage


X-Wing Alliance

PAGINA

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Army Men II



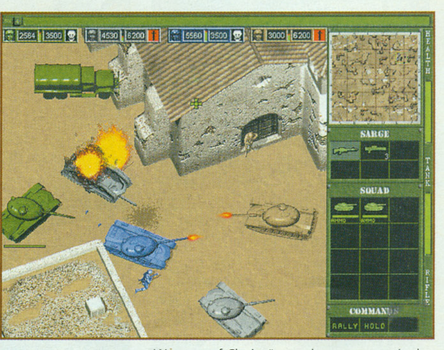
Los soldaditos de plástico vuelven a dar batalla...

Por Maximiliano Peñalver

***A**unque su primera parte no se puede considerar como una obra mayor de la historia del soft, Army Men se las ingenió (seguramente afectando las neuronas nostálgicas de los más grandes) para ser por lo menos en USA, un Best Seller y ya sabemos lo que eso significa. La segunda parte de AM ha llegado y fue testeada en nuestra editorial, ¿pero?, ¿incluye alguna novedad significativa?*

La animación del comienzo nos muestra una batalla en la que el bando verde (el nuestro) se teletransporta a nuestra dimensión, seguidos de sus eternos enemigos, los soldados marrones. Aparecemos en una cocina y en ese escenario, entre cucarachas gigantescas (obviamente, por las dimensiones de nuestro ejercito de juguete), que pululan por todo el escenario debido a la evidente falta de higiene y hornallas descuidadamente prendidas que incineran a nuestro pobres soldaditos que en forma descuidada pisan su ardiente superficie, siempre perseguidos, por la implacable munición del ejército enemigo. Luego de esta primer "interesante misión" volvemos a la "tierra" de los soldados de plástico para continuar la batalla en terrenos clásicos de combate, con algunas visitas más (aunque esporádicas) a "nuestra" dimensión.

Army Men 2 podría haber sido un excelente juego. Y desgraciadamente, una vez más se quedo en un juego que apenas pasa los límites obligatorios para no caer en una categoría realmente baja. Esto se debe en gran parte a que el sistema de manejo (que ahora puede ser realizado también con mouse, además del teclado como complemento) no es del todo funcional o intuitivo, quedando lejos de cualquier juego del estilo considerado clásico (Strarcraft, C&C, etc.) y el sistema que tienen los soldados para "encontrar" la forma de evitar obstáculos y dirigirse a donde les indicamos es poco más que patético, lo que nos "obliga" a indica a nuestro ejército los movimientos a seguir, paso a paso, sino queremos que terminen "derretidos" por el enemigo. Deberemos seguir controlando básicamente a "sarge", el líder del grupo y el único "kapanga" capaz de manejar todas las armas del juego, y como no una gran variedad de vehículos, entre los que se incluyen unos botes PT. Como Sargento, todos los soldados nos seguirán ciegamente, a no ser que les demos indicaciones precisas a cada uno por separado o agrupando parte de nuestro pelotón, dividiéndolo.



Para completar este panorama ya de por sí bastante desolador, AM2 posee casi casi los mismos gráficos que su primera parte, por lo que prácticamente es como un Army Men 1 y fi, más que una segunda parte.

El modo multiplayer (que no era muy divertido en el original), no recibe una gran ayuda por parte de la interface y para colmo en lo que nos parece un lapsus inexplicable por parte de los programadores, ninguno de los niveles de "nuestro" mundo está disponible en este modo. ¿Por qué? No lo sabemos...

Entre las mejoras contamos con la posibilidad de grabar la misión en cualquier momento, y la nueva asignación de rangos a nuestros soldados, que irán aumentando entre misión y misión, por lo que realmente nos "preocuparemos" aun más por cada uno de ellos.

Entre las armas nuevas encontramos una gran lupa que sirve para "cremar" al enemigo con la ayuda del gran febo (aunque como funciona adentro de la cocina todavía es un misterio...¿?) y un aerosol que podemos usar en conjunto con encendedores para hacer destrozos a gran escala y un rifle sniper que sin duda será "The Weapon of Choice" para la gran mayoría de los jugadores.

En resumen

Army Men 2 posee una campaña bastante decente para todos aquellos que puedan o quieran hacer la vista gorda a algunos de sus defectos, sobre todo la inteligencia artificial de nuestros soldados para avanzar entre los obstáculos, además posee dentro de todo un modo multiplayer aceptable y las animaciones son sumamente divertidas y están bien realizadas. Pero más allá de esto AM2 no posee grandes cosas como para atraer al aficionado a los juegos estratégicos que ya haya probado las mieles de juegos como Starcraft o sin ir más lejos, Commandos: Behind Enemy Lines.

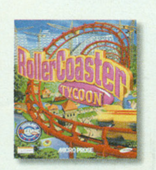
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La segunda parte de un juego de estrategia con soldaditos de plástico por protagonistas, únicamente recomendado a fanáticos de la primera parte (si los hay) o a los más nostálgicos.
LO QUE SI: Las animaciones y la idea en general. La música.
LO QUE NO: Modo Multiplayer aburrido. Al control le falta una gran depuración y la inteligencia de nuestros soldados a la hora de sortear obstáculos es inexistente.

60%

PROMEDIO
80%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Microprose / Hasbro Interactive
Internet: www.rollercoastertycoon.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.



RollerCoaster Tycoon

O cómo ser declarado prócer nacional por reconstruir el ItalPark

Por Rodrigo Peláez

Microprose hizo nuevamente honor a su historia y lanzó un producto excelente. El único problemilla es que RollerCoaster Tycoon es MUY similar (por no decir igual) al Theme Park de Bullfrog. Pero eso es lo de menos... (leer para creer).



No seamos fantoches: La Guerra de las Galaxias es una maza, pero El Imperio Contraataca es mejor. Lo mismo ocurre con el Theme Park (TP) y el RollerCoaster Tycoon (RT).

Para empezar, Microprose creó una interface extremadamente ágil (con lo cual la curva de aprendizaje resulta casi nula), desarrolló unos gráficos espectaculares (que si bien no son 3D resultan de lo más cool) para un juego de este tipo e hizo especial hincapié en el sonido, provocando una experiencia de lo más inmersiva. Por si todo esto fuera poco, el programador del juego no es otro que Chris Sawyer, autor del archiconocido Transport Tycoon.

Vayamos por partes: RT nos desafía a cumplir distintos objetivos en diversos escenarios (recaudar X cantidad de dinero, conseguir X cantidad de visitantes, etc.) y nos ofrece la posibilidad de construir un parque de diversiones controlando todos los aspectos del mismo: seremos los responsables de ponerle el precio a la entrada y al de todas sus atracciones, deberemos contratar personal de limpieza, de seguridad, técnicos (para chequear y reparar eventualmente los juegos) y hasta "pelines" (esos hombre-muñeco patéticos que en teoría divierten a la gente pero que en realidad sólo provocan un extraño placer al pensar el calor que sufre el pobre diablo que está adentro).

Tendremos a nuestra disposición distintos tipos de atracciones para elegir y construir: están las de riesgo (como el famoso "Martillo" por ejemplo), las tranquilas (toboganes, autitos sobre rieles, etc.), acuáticas (los clásicos botes o el tronco flotante), todo tipo de montañas rusas y varias más. Lo interesante es que podemos diseñar muchas de ellas (de no estar conformes con las que nos suministra el programa). Podremos realizar lagos artificiales para los botes, montañas rusas de todas las calañas, elegir el recorrido del "Teleférico", construir las pistas para los kartings de carrera (aguante el Super Monza!), etc. y todo esto con faraónicas elevaciones, obscuros túneles subterráneos y curvas capaces de hacer compota a nuestros invitados en sus asientos (cortesía de las fuerzas G). También contaremos con la opción de proporcionar cuantiosas sumas de dinero a nuestro equipo de investigadores para que se expriman los sesos y desarrollen nuevas atracciones, ya que con el correr del tiempo nuestros visitantes comenzarán a aburrirse de las viejas y eso podría resultar perjudicial para nuestras arcas.

Deberemos tener en cuenta aspectos tales como la limpieza, la seguridad (amigos de lo ajeno hay hasta en la PC), el diseño interno







Las atracciones del Roller Coaster Tycoon



Monorail
Algo así como un trencito para recorrer el parque, pero con mucha más onda



Casa Encantada
La famosa casa del terror, con pasillos oscuros y habitaciones misteriosas



Tiovivo
Para nosotros, la archiconocida calesita, con caballos y musiquita de fondo



Vuelta Coche
Autos que siguen un camino determinado. Si quieren choques, este no es el juego



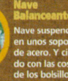
Tobogán Espiral
Estructura de madera con una escalera interna y un tobogán externo para deslizarse



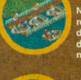
Montaña Rusa de madera
Mucho más rápida que la montaña rusa de metal, y más cara, por supuesto...

Montaña Rusa de metal
Es la montaña rusa más básica, pero tiene ciertas limitaciones a la hora de construirla

Torsión
Tres pares de asientos que giran en el extremo de tres brazos rotatorios



Nave Balanceante
Nave suspendida en unos soportes de acero. Y cuidado con las cosas de los bolsillos...



Alquiler de Barcas
Nada mejor para relajarse y hacer de paso un poco de ejercicio, que nunca viene mal

Estas atracciones son las básicas, que están disponibles no bien comenzamos el juego. Al ir avanzando, nuevas atracciones se van a ir incorporando a la lista detallada en este cuadro.

Puesto de Helados
Un refrigerio de media tarde, y el terror de los bolsillos de todos los padres...

Puesto de Hamburguesas
No es recomendable pasar por este puesto antes de subirse a las montañas rusas

Puesto de Bebidas
Imprescindible para recuperar algo de líquido luego de caminar como un condenado...

Servicios
Para poder desechar lo ingerido/bebido en los tres puestos anteriores

de nuestro parque (para que nuestros visitantes no terminen dando vueltas fuera de la calesita), la distribución de los asientos, los faroles, los tachos de basura; además de las campañas publicitarias y las acciones promocionales por mencionar algunas cosillas...

Todo, absolutamente todo, está contemplado en el RT: podremos seleccionar hasta el color de los uniformes de nuestros empleados y el de las atracciones, cambiar el nombre de los visitantes (podemos llegar a tener más de 500 hombrecillos descontrolando el boliche) y hacer un seguimiento personalizado de cada uno de ellos para saber qué piensan y opinan de nuestro parque, cómo se sienten anímica y físicamente (hambrientos, sedientos, mareados, aburridos, etc.), cuánto dinero poseen y cuánto llevan gastado (y en qué) y muchos etc. más...

¡¿Mi imperio se derrumba!?

Para correr el programa a full sería bueno disponer de una Pentium II de 350 MHz, 64 MB de RAM, un mínimo de 180 MB en el disco rígido y una tarjeta aceleradora gráfica de 4 MB (bueno... ¿quién dijo que todo era alegría en el mágico mundo de colores?). Estos requerimientos elevados se deben a que, una vez avanzado el juego y si todo marcha bien, el parque estará atiborrado de visitantes; y dado el grado de detalle del mismo, esto podría llegar a poner en jaque a las máquinas más lentas.

Por otro lado, es recomendable pegarse una vueltilla por el site en Internet del RT, bajarse un patch preventivo (al parecer, cuando cargamos ciertos juegos grabados, ¡se pierden nuestros progresos en el parque!), la demo (como para ir calentando motores) y si compran el juego, intentar bajar las nuevas atracciones que están disponibles y que fueron diseñadas por el mismísimo Chris Sawyer (que dicho sea de paso da unos consejitos muy útiles).

La sentencia final...

Aunque el RT se base en la idea original del TP es un juego altamente recomendable y entretenido, porque mejora muchos de los aspectos del clásico de Bullfrog. Eso sí, hubiera sido muy pero MUY cool poder subirse a las atracciones o, en todo caso, tener la opción de realizar un recorrido 3D por nuestro Parque de la Costa virtual (como en el Dungeon Keeper que oh!, casualidad, es otro clásico de Bullfrog).

Ah!, un consejito: coloquen personal de limpieza a la salida de las montañas rusas...

¿Le gustaría agrandar su vómito con papas y gaseosas grandes?

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor juego estratégico para construir parques de diversiones y descongelar a Disney de la bronca.
LO QUE SI: La curva de aprendizaje. Los gráficos. El sonido.
LO QUE NO: La presentación (patética) nos da más ganas de vomitar que la montaña rusa más suicida.
Recién salidito del horno y ya tiene un patch...

80%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Red Storm Entertainment*
Internet: *www.redstorm.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.*



ruthless.com

Por Maximiliano Peñalver

Desde la aparición del excelente Rainbow Six, Red Storm, la compañía del veterano novelista Tom Clancy se comenzó a perfilar como una compañía bastante importante. Ahora, con la aparición de este juego de estrategia de tablero, nos demuestra que con algo de ingenio, se puede innovar hasta en los géneros de menor trascendencia.

ruthless.com explora el lado más ácido y oscuro de los negocios de hoy en día en las grandes corporaciones. Nuestras piezas tienen la forma de edificios y los jugadores serán poderosos ejecutivos cuyo objetivo será quedarse con la mayor parte del mercado. En ruthless.com la avaricia es la mejor consejera. Y los métodos para conseguir la victoria van desde virus informáticos y



acciones legales al robo de passwords de las redes de los rivales. Aunque por regla general, es mucho más efectivo pegar bajo que entablar un litigio largo y poco provechoso, aún cuando los resultados sean favorables para nuestra compañía. El juego posee varios escenarios, siendo uno de los más interesantes, en el que un grupo de pequeñas compañías (incluyendo la nuestra) competirá contra un gigante de los negocios "Evilsoft". Cualquier similitud con Bill Gates y Microsoft es pura coincidencia... ¿No?

Desgraciadamente la documentación que acompaña al juego no es todo lo que se podría esperar, y en un principio puede resultar bastante complicado. Pero para todos aquellos que deseen sentir lo que es aplastar comercialmente a una compañía con recursos mucho mayores que los nuestros, gracias a una buena estrategia y a la peor de las intenciones, nada mejor que ruthless.com

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia de tablero, original y adictivo.
LO QUE SI: Algunos escenarios son realmente ingeniosos. La interface es excelente una vez que nos acostumbramos.
LO QUE NO: La inteligencia artificial es bastante tonta.

79%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Gigawatt Studios / Fox Interactive*
Internet: *www.foxinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98.*



Sci-Fi Pinball

Por Maximiliano Peñalver

Es lógico que si uno posee las licencias de productos como Alien, Predator, Buffy (La cazavampiros) y en menor medida, de las películas de La Mosca (The Fly), intentaríamos poner sus nombres en todos los productos imaginables para aumentar nuestros ingresos. Pero generar "cosas" como este Sci-Fi Pinball ya entra dentro de la categoría lisa y llana del curro.

Imagínense un juego de pinball con cuatro tablas, más una extra en el caso de La Mosca (a la que accederemos si sumamos 5 millones de puntos) en "homenaje" a la película original de 1958. En todo esto tenemos cuatro excelente licencias (si hubieran puesto The X-Files hubiera sido cartón lleno).

¿Y por qué el puntaje tan bajo? Las tablas son aburridas. Los espacios vacíos son una constante, y todos los "chiches" a los que estamos acostumbrados por los buenos exponentes del género (Balls of Stell / Pro Pinball: Big Race USA), brillan por su ausencia. Aquí los mini-juegos en el tablero de las puntuaciones son bastante malos, y aunque



la jugabilidad es aceptable, y cada tabla tiene bastantes objetivos a cumplir, la única vista es la que se puede apreciar en la foto. A esto le sumamos que las imágenes de fondo de todas las tablas le tomarían a alguien con un scanner y algo de conocimiento en Photoshop unos quince minutos para hacerlas (así de horribles) y lo que nos queda es un absoluto desastre, que se salva de caer aun más bajo gracias a la aceptable (aunque hasta ahí nomás) jugabilidad.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de pinball para los que ya se los jugaron todos o para los hiper-fanáticos de las licencias.
LO QUE SI: Cuatro licencias de la hostia (Bueno, menos Buffy serían tres).
LO QUE NO: Nada de calidad.

40%

Ficha Técnica- **Compañía / Distribución:** *Pixelogic / Interplay*
Internet: *www.interplay.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98.*



Crime Killer

En esta oportunidad, Interplay nos presenta la conversión de un título de Playstation que nunca debió convertirse

Por Santiago Videla

La primera pregunta que surge en este momento es ¿qué fue lo que obligó a una compañía, supuestamente tan prestigiosa como Interplay, a optar por hacer una versión para PC de este juego?, sobre todo si tenemos en cuenta que las críticas que tuvo la versión de Playstation en los distintos medios en todo el mundo no fueron muy favorables.

Lo cierto es que de alguna forma este juego ha logrado llegar al formato PC, pero como era de esperarse su suerte aquí no va a ser mucho mejor que la que tuvo en el mundo de las consolas, así que ahora les voy a explicar por qué.

El juego

Crime Killer es básicamente una mezcla de varios juegos conocidos de antaño como por ejemplo: Chase HQ y Roadblasters, aunque con un engine 3D, una ambientación futurista y algunas otras variantes más.

En este juego nuestro objetivo será el de patrullar las calles de una serie de diminutas áreas, en búsqueda de criminales para luego perseguirlos y eliminarlos.

Para eso tendremos a nuestra disposición tres vehículos diferentes que serán un auto, una moto y una especie de auto-avión, que nos serán asignados automáticamente por la máquina, de acuerdo a la clase de misión que vayamos a tener que cumplir.

Hasta aquí se puede decir que si en general el juego tendría un diseño un poco más cuidado, tal vez los resultados podrían haber sido otros, pero lamentablemente y salvo algunas excepciones, de aquí en más todo va irremediablemente cuesta abajo.



Para empezar, las zonas en donde se desarrolla cada misión no son demasiado grandes, pero lo que es peor aún es que el decorado de cada escenario carece de detalles que llamen la atención y en general sus texturas tienen diseños bastante sencillos y no muy llamativos.

Otro punto en contra de Crime Killer son los modelos de la mayoría de los vehículos, tanto los nuestros como los de los enemigos, ya que en su gran mayoría se destacan por su simplicidad y además la variedad que hay en cada escenario es un tanto escasa.

Al margen de todo esto, los verdaderos problemas empiezan a la hora de jugar y uno de los inconvenientes más notorios es que la cámara, por defecto toma a nuestro vehículo desde un ángulo bastante incómodo sobre todo en el momento de apuntar y a esto se le suman los despreocupados civiles que transitan como si nada estuviera pasando, bloqueándonos el camino a cada rato y contribuyendo en gran forma a hacernos perder la paciencia.

Como si esto no fuera suficiente, sólo basta con uno o dos disparos para hacer que casi cualquier vehículo civil vuele por el aire, cosa que durante una persecución resulta prácticamente inevitable y encima si destruimos a un inocente, aunque sea en forma accidental, muchos de los que continúan dando vueltas por ahí comenzarán a dispararnos y les aseguro que ser destruido por un civil cuando estamos a punto de terminar un nivel no es muy divertido que digamos, especialmente porque luego tendremos que empezar todo de nuevo.

Como broche de oro, tenemos la increíble monotonía de cada misión en la que simplemente tendremos que destruir un criminal tras otro salvo muy contadas excepciones en las que en vez de destruirlos tendremos que usar un arma especial que los inmoviliza.

Un último comentario

Crime Killer es una conversión de un título que ya de por sí resultaba poco interesante en su versión original y de más está decir que al lado de las cosas que se pueden ver hoy en día en PC, este juego no tiene nada que hacer, así que si por casualidad se les había ocurrido unirse a las fuerzas azules del futuro, mejor piensen en otra cosa porque el futuro de este juego es mas bien negro.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

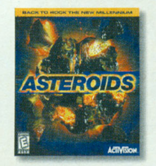
QUE TIENE: Un arcade 3D con una ambientación futurista.
LO QUE SI: Algunos efectos especiales.
LO QUE NO: La jugabilidad. Los gráficos. Los escenarios.



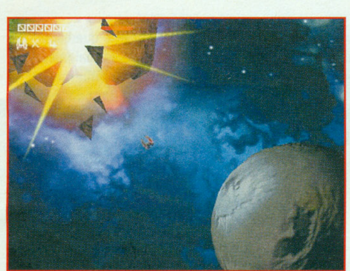
Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Activision
Internet: www.activision.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido compatible con DirectX, Windows 95/98.

PROMEDIO
53%

Asteroids



Aunque el Asteroids se vista de seda, Asteroids queda



Por Santiago Videla

***P**robablemente muchos de ustedes se sorprenderán al ver esta nota tanto como yo me sorprendí al ver el juego, lo cierto es que en su plan de reacondicionar y resucitar clásicos de la prehistoria de los videojuegos, la gente de Activision nos trae al viejo y entrañable Asteroids, aunque sinceramente creo que deberían haberlo dejado descansar en paz.*

Más de lo mismo

Una de las cosas que todavía no termino de entender es cómo después de haber tenido resultados tan espectaculares con el Battlezone (que por suerte en lo único que se parece al original es en el nombre), la compañía Activision decidió invertir en una licencia como la del Asteroids. Teniendo en cuenta que el original es de 1979 ya de por sí este juego hoy en día no da para mucho ni siquiera con la ayuda de la más avanzada de las tecnologías, cosa que queda en evidencia en esta versión.

A pesar de que esta nueva edición del Asteroids utiliza un engine 3D, todo el juego se desarrolla en un entorno 2D con un estilo idéntico al del original (lo crean o no), sólo que ahora parece ser que han incluído una breve historia para cada mundo, en las que casualmente siempre veremos la frase "destruyan todos los asteroides" como objetivo de nuestra misión. Además cada vez que comencemos un nuevo escenario veremos una secuencia animada que por cierto son lo mejor que tiene el juego.

En esta versión tendremos como principal novedad, la posibilidad de agarrar distintos "power-ups" que suelen aparecer de vez en cuando y que nos darán distintas armas especiales, recargarán nuestros escudos y a veces hasta nos darán una vida.

También podremos ver algunos agregados con respecto al juego en sí, ya que a medida que vayamos avanzando irán apareciendo distintos tipos de asteroides con características diferentes como por ejemplo: algunos de ellos se regeneran si no destruimos los fragmentos rápidamente, otros acumulan la energía de nuestros disparos y antes de explotar nos devuelven un tiro, también habrá asteroides indestructibles y algunas otras cosas más.

Como última novedad, y como si este juego no fuera lo suficientemente difícil así como está, habrá obstáculos dentro de algunos escenarios cuya única función será la de molestarnos y en algunos casos destruirnos.

Los gráficos

Creo que no hace falta decirles que éste es el punto más fuerte de este Asteroids, que ahora aprovecha todas las ventajas que ofrecen las placas aceleradoras 3D para saturar cada nivel con una enorme cantidad de efectitos pirotécnicos como explosiones, transparencias y fuegos artificiales de muy buena calidad, que en parte ayudan a que el juego sea un poco más vistoso.



Lamentablemente entre las pocas opciones que veremos en el juego no hay ninguna que nos permita controlar cosas como el brillo, contraste o gamma, cosa que se convierte en un verdadero problema porque en algunos monitores y por más que tratemos de ajustar la imagen manualmente, el juego se ve demasiado oscuro y si tenemos en cuenta que una gran parte del escenario (salvo algunas nebulosas) es negra y la mayoría de los asteroides son de un color bastante obscuro, lo que nos queda es que muchas veces estaremos disparando prácticamente a ciegas a menos claro, que lo juguemos en un ambiente sin luz.

En mi opinión

Asteroids sería una buena opción en caso de que viniese junto con los demos de una placa aceleradora 3D, porque para alguien que no esté acostumbrado a usar este tipo de hardware, la cantidad y la calidad de sus efectos especiales seguramente le parecería espectacular.

En lo que a mí respecta, este juego no tiene lo suficiente como para mantener a alguien enganchado mucho tiempo y el hecho de que para pasar cada mundo haya que hacer 15 niveles prácticamente iguales lo vuelven terriblemente repetitivo y no muy atractivo que digamos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva versión del conocido Asteroids.
LO QUE SI: Los efectos.
LO QUE NO: Es tan repetitivo como el original, aburre rápidamente.

53%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Atari / Hasbro Interactive
Internet: www.atari-centipede.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, 60 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.



Centipede

Lo que se puede denominar como el "típico arcade"



Por Máximo Frias

De los años 80 salieron dos tipos de juegos: los clásicos (PacMan, Frogger, Galaga, etc.) y los no tan clásicos. Centipede es uno de esos juegos que nunca fueron una gran revelación y que quedaron en el olvido. Ahora varios años después, Atari se junta con Hasbro Interactive para darle una segunda oportunidad a una nueva generación de jugadores adictos a los arcades 3D.

La historia

Cada 100 años, cuando ocurre el eclipse, la población de Weedom se ve amenazada por los Centipedes. La única esperanza para salvar el mundo es encontrar al "elegido" (vos) y darle un arma para aniquilar a estos insectos (la nave).



Aunque la historia parezca muy tonta, ésta está contada con una presentación muy colorida y animada que realmente vale la pena ver.

Una vez explicada la profecía, sólo queda una cosa por hacer: matar a los bichos.

El juego en si

Hay dos tipos de juego: Aventura y Arcade. Si seleccionamos Arcade, jugaremos a una versión modernizada del clásico Centipede, en la cual el único objetivo será matar al gusanito que va bajando para poder recolectar puntos y luego anotar en el High Score.

Ahora si elegimos "Aventura" el juego cambia (no mucho, pero cambia). Aunque el objetivo sigue siendo el mismo (matar, matar y matar), se agregan suficientes distracciones como para que no sea un arcade tan monótono. En vez de estar en la parte inferior de la pantalla, ahora nos podremos mover por todo el terreno para rescatar a los Wee People y proteger sus edificios. Para matar a los Centipedes tendremos a nuestra disposición varios tipos distintos de armas entre las que se encuentran: disparos triples, escudos, misiles, bombas, etc.

Son cinco mundos y seis niveles por mundo lo que suman un total de 30 niveles para ganar o morir en el intento.

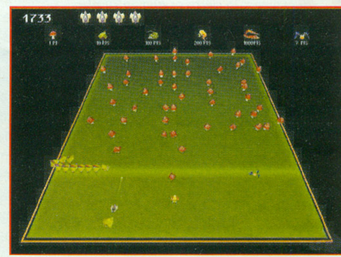
Esta nueva versión del Centipede por más renovada que esté, sigue con la vieja ley de los arcades: avanzar de nivel hasta que la dificultad sea tal que el juego se torne completamente insípido. La complejidad de los niveles aumenta dramáticamente, ya en el tercer mundo la agilidad de los dedos sobre el teclado debe ser tal que sólo los jugadores más audaces podrán sobrevivir.

Los programadores del juego tomaron en cuenta estos detalles de dificultad y seguramente es por esto que habilitaron un modo Multiplayer, el cual puede ser: Split Screen, por red o por internet. De a dos, las cosas pueden resultar bastante más simples y hasta más entretenidas.

Reflexión final

Si sos de las personas que les gusta el tipo de arcades que mientras menos se piensa mejor, Centipede te puede entretener varias horas. El requerimiento básico para que el juego sea más fluido es una placa aceleradora 3D que soporte Glide (aunque sin placa 3D funciona perfectamente).

Para redondear toda la idea se puede decir que: Centipede es un juego para pasar el rato, que funciona mejor con una placa



aceleradora 3Dfx, tiene soporte de hasta 2 jugadores y que la dificultad del juego hace que poco a poco se vaya convirtiendo en un verdadero desafío para la agilidad de los dedos sobre el teclado. Veredicto final: un juego sólo para los amantes del "clásico arcade". XPC

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade para aquellos fanáticos de los clásicos.
LO QUE SI: La intruducción. La adaptación en 3D.
LO QUE NO: La jugabilidad. El manejo de las cámaras. La dificultad.

68%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Hasbro Interactive*
Internet: *www.glover.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Glover

Una mezcla defectuosa de arcade e ingenio

Por Máximo Frias

Hay muchas compañías que por hacer un juego original e innovador, se olvidan de las pequeñas delicias generales y adictivas de los arcades. Glover es un juego que mezcla ingenio y arcade de una manera tan peculiar que hace que el juego sea extremadamente complicado y a veces muy aburrido.

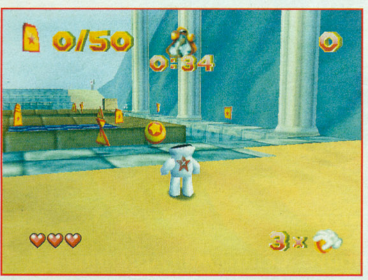
La historia y objetivo del juego

En la torre de un castillo un hechicero estaba preparando una poción mágica. Una explosión ocurre y éste cae hasta el sótano, dejando caer un guante por la ventana y el otro en la poción. El guante mágico que cae por la ventana ve salir volando del castillo cinco cristales verdes, y rápidamente los transforma en pelotas de goma para evitar su ruptura.

Desde este momento en adelante la misión de Glover, el guante, es encontrar las cinco pelotas de goma, transformarlas nuevamente en cristales y retornarlos a la entrada del castillo.

Modos de juego

Hay tres modos de juego: normal, entrenamiento y crono. En "normal" es donde se irán grabando los niveles que vamos avanzando, "entrenamiento" es el primer nivel sin contador de vidas y "crono" es otro nivel distinto donde tendremos que llevar la pelota a destino en un determinado tiempo.







Todos los menúes están en castellano y soporta una gran variedad de placas 3D, lo que permite que sus efectos visuales puedan ser aprovechados por casi todos los usuarios.

Los controles no ayudan

Para transladar las pelotas por los distintos niveles, Glover utiliza una serie de movimientos tales como: palmotear, saltar, golpear, etc. Es aquí donde el juego se complica, ya que una tecla controla dos opciones (palmotear/saltar, tirar/apuntar) y se necesita un total de 4 teclas para hacer funcionar todos los controles.

Uno de los controles más interesantes es "transformar", el cual nos permite cambiar la forma de la pelota de goma a: una bola de bowling, una pelotita de metal o un cristal verde. Cada una de las distintas pelotas tiene una característica especial, por ejemplo: la pelota de goma rebota, la de bowling es pesada y la de metal rueda muy rápido. Estas transformaciones son muchas veces necesarias para pasar de un lugar del nivel al otro evitando así un recorrido mucho más largo. Los niveles son generalmente cortos, llenos de rampas, piletas, pozos de arena y enemigos extraños que nos atacan y nos hacen perder el control de la pelota.

Del dicho al hecho hay un largo trecho y llevar a la realidad del juego lo que uno quiere hacer con la pelota, es mucho más complicado de lo que parece.

El problema básico, como dije antes, es que cada tecla representa a dos acciones, una cuando se tiene la pelota y la otra cuando Glover está caminando. Un movimiento en falso es todo lo que hace falta para que la pelota salga rebotando para cualquier lado y tengamos que volver medio nivel a buscarla.

Un juego engañoso

Glover es un juego que engaña, ya que a simple vista uno no se da cuenta de lo malo que es y hasta lo puede llegar a comprar para reprimir aquellos sentimitentos que le tiene a buenos arcades como el Super Mario 64 o el Banjo-Kazooie y para cuando uno se da cuenta de cómo es éste, puede ser demasiado tarde. Recomendación: sólo para jugadores con mucha paciencia.

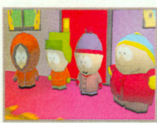
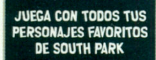
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego que mezcla arcade e ingenio de una manera muy peculiar.
LO QUE SI: El esfuerzo de Hasbro Interactive por crear un juego original. Los efectos 3D que se parecen a los juegos de consola.
LO QUE NO: La dificultad. Los controles. Los niveles.

50%

SOUTH PARK

TM



ESCENARIOS 100% LIBRES DE MALDITOS ECOLOGISTAS



ACCION SIN LIMITES A TRAVES DE INTERNET Y RED LOCAL



DEMUESTRALES A TODOS LOS DEMAS QUE ERES UN VERDADERO MACHO



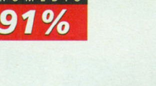
CON ESTE NOVEDOSO LANZA-VACAS LOS HABITANTES RESPETARAN TU AUTORIDAD



SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO
TEL.: 4553-7666 • E-MAIL: SOPORTE@MICROBYTE.COM.AR

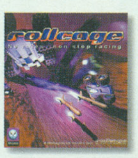






PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Attention to Detail Ltd. / Psygnosis Ltd.*
Internet: *www.rollcage-game.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 16 MB RAM, 70 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Rollcage

¡Autitos que rompen todo!

Por Durgan A. Nallar

Rollcage rompe con los límites de velocidad, con las leyes de la gravedad y con el estado de cordura de cualquier conductor. ¿Alguna vez quiso subirse a uno de esos autitos a control remoto que pueden voltearse y seguir corriendo de cabeza como si nada? Por si eso fuera poco, ¿nunca se le ocurrió lanzar un misil para despejar el tránsito?

Bueno, que nunca se le ocurra. Lanzar un misil desde su coche sólo para abrirse paso a la hora pico no es muy recomendable que digamos. ¿Cuánto nos costaría el misil, eh? En consecuencia, lo mejor es salir corriendo a su negocio de confianza para conseguir esta maravilla de Psygnosis. Rollcage es uno de los mejores juegos de carreras en existencia, aún superior al clásico WipeOut, de la misma compañía. Hay dos cosas que advertir: es un arcade y es pura fantasía. Arcade, porque no tiene ningún componente de simulación, fantasía porque vehículos como éstos no existen y seguro nunca existirán. Sin embargo, el juego provoca adicción apenas arranca y es intensamente divertido, tanto para jugar solo como para hacerlo con amigos vía módem, red local o serial. Existe un modo de pantalla dividida para jugar de a dos en el mismo equipo, pero no es tan efectivo como puede serlo en la versión para Playstation; respecto de ésta última, sin embargo, hemos de decir que Rollcage para PC supera en casi todo sentido a su contraparte para consola, debido más que nada a la diferencia visual y a la cantidad de opciones.

En Rollcage uno se puede meter dentro de cualquiera de seis autitos indestructibles -cada uno con sus propias especificaciones de velocidad y maniobrabilidad- y acelerar como loco casi por donde nos dé la gana: no sólo es posible conducir por el suelo, también podemos treparnos a cualquier pared y a los techos de los túneles con tal de ganar distancia. Andar por lugares no convencionales no es nada fácil, pero allí los audaces encontrarán flechas aceleradoras y algunos potenciadores que no están en el piso.



Estos potenciadores, power-ups en la jerga, se presentan en forma de íconos que podemos recoger de pasada a lo largo de las pistas. Son ocho armas, entre las que vemos los clásicos misiles y rayos eléctricos; hay turbos, burbujas protectoras y vórtices de tiempo. Una de las armas más divertidas es un misil que recorre la pista hasta sobrepasar al primero y luego vuelve hacia él, haciéndolo saltar fuera del camino. ¡Imperdible! Las pistas son veinte, repartidas en cuatro mundos distintos de extraordinaria belleza. Hay tres modos de juego: Arcade, Liga y Contra-reloj. En la Liga, el corazón del juego, es necesario progresar a través de las Ligas Gemini, Skorpio y Taurus para acceder al modo difícil.

Aunque los autitos son indestructibles, el entorno no lo es. Esto hace posible una táctica fatal: embestimos ciertos edificios u objetos, o los atacamos con un misil, haciendo que los derrumbes obstaculicen a los demás. Los otros pilotos utilizan este método con frecuencia, así que parte de la diversión consiste en esquivar las explosiones, el fuego, los escombros y el humo que de a poco van cubriendo el circuito. A veces no queda otra que trepar una pared para evitar la pérdida de velocidad. Y cuando varios trepan juntos... es fácil volar a una altura increíble. Siempre podemos caer bien, y si terminamos ruedas arriba, ¿qué importa?, igual podemos seguir a toda máquina.

Gráficamente, Rollcage es soberbio. Utiliza todas y cada una de las virtudes de las placas aceleradoras actuales (obligatorias), con soporte para Direct3D (Microsoft) y Glide (3Dfx). Los efectos de luces, humo y reflejos son espectaculares. El cielo se compone de nubes móviles y el agua ondula estupendamente. Las texturas se ven bien aún a baja velocidad. Una música impecable -"Big Beat DJ", para los conocedores- ayuda a ponerle fuerza a cada circuito. Rollcage es el producto ideal para pisar a fondo el acelerador.

LAP 01 OF 03 · BEST RACE · 6th · 333 KPH

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El vértigo de la velocidad a 360°.
LO QUE SI: Gráficos. Música. Armas. La habilidad de dejarnos conducir por techos y paredes.
LO QUE NO: ¡Que existan pocos productos con esta calidad!

91%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Iguana / Acclaim / Microbyte
Internet: www.acclaimnation.net
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.

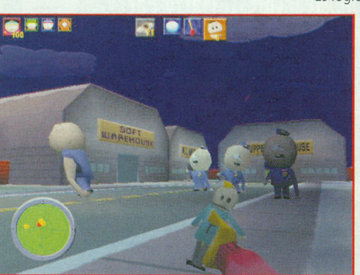
South Park

O cómo una excelente licencia salva lo insalvable...

Por Maximiliano Peñalver

Por fin South Park ha llegado a la Argentina. La excelente serie de animación se esta emitiendo por canal Azul todos los Viernes a las 23:00hs (aunque por ahora hubo "especiales" los días Miércoles en el mismo horario) y aunque las voces no tengan nada que ver con las originales, se respetaron en el doblaje todos los insultos y se han llegado a decir cosas que hasta ahora eran inéditas en la TV Argentina.

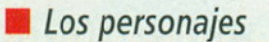
Aunque ya hablamos bastante sobre la serie, sus creadores y les adelantamos bastante información sobre este juego en nuestro preview del número 16, cabe resaltar una vez más que como los Simpsons lo fueron en su momento, hoy por hoy el "dibujito" más masivo, popular y que está en boca de todo el mundo es South Park. Sobre todo en USA, ya que en este momento hay una verdadera southparkmanía, y se está vendiendo todo tipo de merchandising basado en la serie, desde gorras y muñequitos hasta... calzoncillos!!!. Ahora nos encontramos con el juego para PC, ¿y qué mejor para una compañía que conseguir la licencia de un juego que la gente compraría casi ciegamente más allá de su calidad? ¿y si esa compañía es Acclaim? Está todo dicho ¿no?... definitivamente ¡no!



Todo en 3D

Aunque parezca mentira el empecinamiento de Acclaim por volverse una productora de licencias respetables se está haciendo notar. Esta etapa, que comenzó realmente bien con títulos como Forsaken o la primera parte del Turok, continúa su camino. Sólo basta echarle una mirada a los gráficos de SP, para darse cuenta de que los artistas lograron el traspaso de las 2 dimensiones de los papeles recortados con los que están hechas las animaciones de la serie, a los gráficos en 3D del engine del Turok 2 con un resultado que, como mínimo, es sorprendente. En sí, los artistas lograron capturar el espíritu de South Park, lo recrearon en 3D y siguieron manteniendo en los escenarios y personajes los rasgos característicos de la serie. Claro que debido a lo simplista del diseño de la misma, la gente de Iguana se tuvo que abstener de utilizar gran parte de los poderosos efectos de su engine.





Los personajes

Es lógico que en un juego basado en una serie televisiva los protagonistas sean importantes, pero en el universo de South Park, no sólo los cuatro chicos principales llaman la atención, hasta el punto en que (y otra vez volvemos al ejemplo de los Simpsons) todos los habitantes del pueblo son protagonistas. Este aspecto se ve que Iguana lo tenía bien en claro desde un principio, ya que en el modo Multiplayer podremos controlar a 20 de los personajes más populares de la serie, y como broche de oro, todas las voces son las originales con diálogos grabados especialmente para estos encuentros. El diseño de los caracteres, aunque los modelos son medios simplones, cumplen con creces el recreamiento de cada uno de ellos.

Single Player

En este modo podremos jugar con cualquiera de los cuatro chicos protagonistas: Kyle, Cartman, Stan y Kenny, aunque no hay diferencia en la jugabilidad, ni en el recorrido, que consta de cinco episodios (divididos en 2 o 3 subniveles) y que se desarrollan básicamente en la ciudad de la serie, pero que incluyen visitas a zonas montañosas, una inmensa juguetería y una nave alienígena, entre otras locaciones. Los mapas pecan de ser extremadamente simples, donde prácticamente hay un sólo camino a seguir, y no hay mucho más que hacer salvo matar a los enemigos.

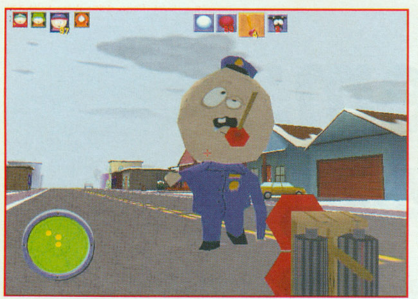
Hablando de enemigos, SP se caracteriza por tener cientos de ellos en cada nivel, aunque desgraciadamente con una variedad muy pobre. Básicamente tendremos un enemigo por episodio, como por ejemplo los pavos del primer nivel, y generalmente a partir del segundo nivel de cada uno de los episodios comenzarán a aparecer los "tanques", una versión más grande del enemigo y generador de nuevas unidades. A éstos,









no sólo deberemos destruírlos para que cesen de generar incordios, sino que deberemos eliminarlos antes de que lleguen a la ciudad; caso contrario, tendremos que enfrentarnos a todos los que se escaparon en una especie de mini juego al finalizar el nivel en curso. Quizás los programadores del juego la hayan pifiado en parte al darle a SP en su primer episodio los enemigos menos inspirados y más molestos del juego (los pavos emiten un sonido insoportable!), ya que desde el tercer nivel (en el que nos enfrentamos a los aliens) el juego repunta bastante. Siempre al comienzo de cada escenario, "Chef" otro de los personajes principales de la serie, nos informará sobre los últimos acontecimientos y sobre lo que tendremos que hacer.

Respecto a la jugabilidad, estamos ante un Doom versión 99 en el que lo UNICO que importa es eliminar a los enemigos, ya que el juego no presenta ningún otro desafío y éstos no son particularmente brillantes, aunque si (como dije) los hay en grandes cantidades. Básicamente hay dos tipos de comportamiento en los enemigos. Los que vienen como locos hacia nosotros en líneas predefinidas (Pavos, vacas, tanques de juguete) y los que avanzan lentamente, deteniéndose periódicamente para efectuarnos alguna clase de disparo (Robots, Aliens). No hay llaves o switchs que se interpongan en nuestro avance, aunque (siempre hay un "aunque") deberemos liquidar a "ciertos" enemigos antes de que "ciertas" puertas o pasillos se habiliten para nuestro avance. Una decisión ob-viamente tomada para que no co-rramos a lo loco por el nivel, esquivando a todo el mundo y terminemos el juego en un par de horas. Decisión reforzada, por cierto, con la decisión bastante irritante de no dejarnos grabar en medio de los niveles, siendo este quizás el único punto de relación con la versión de Nintendo 64. Igualmente la dificultad es graduable y en el modo Easy, si procedemos con cautela, nos evitaremos tener que jugar más de una vez cada nivel.

Los enemigos finales no son tampoco gran cosa (salvo el del primer y último episodio) y no son muy difíciles de eliminar.

La música

Espectacular. Capturando a la perfección el estilo de la serie, pero yendo más allá, dándonos el feeling de los dibujos animados clásicos en los que uno sentía la presión de la "persecución" en la música. Aunque tiene varios "tracks" (que se pueden poner en un CD Player común y escucharlos cuando queramos) una mayor variedad en los ritmos hubiera cooperado (sobre todo por lo repetitivas que suenan las variantes de un mismo tema) a que la banda de sonido no llegue a cansar, sobre todo si tenemos que jugar muchas veces un mismo nivel o en Multiplayer.

Las armas

Las armas de South Park (que en realidad son todos juguetes) es uno de los detalles más originales de todo el juego. No sólo porque todas poseen un disparo secundario, lo que casi duplica un vasto arsenal, sino porque algunas son realmente delirantes. Dentro de las armas básicas están las bolas de nieve (que son ilimitadas) y las pelotas de "dodgeball", pero también contamos con una ametralladora lanza esponjas y un lanza-vacas cuyo tiro secundario le sienta una vaca de canto en la cabeza de los enemigos, algo realmente "sucio" y muy divertido. Pero las palmas se las lleva un arma exclusiva del modo Multiplayer: el "Alien Dancing Gizmo" que se puede disparar o dejarlo como trampa, y que cuando alcanza al enemigo lo deja cantando una vieja canción y completamente inmóvil durante 10 segundos. Es realmente terrible caer presa de este aparatito en un partido masivo y ver como todos se ponen a buscar al nuevo participante de "si lo sabe cante" para hacerlo puré.



Multiplayer

¡Aleluya! La redención de South Park no podría haber llegado de una mejor manera. Todos los personajes principales, incluyendo a Papa Noel, Satán y Jesús permiten crear verdaderos festivales de violencia, sobre todo verborrájica (ni se imaginan las puteadas que es capaz de lanzar Satán en Multiplayer) y lo que es mejor , sin LAG!!! Si, señoras y señores, no sabemos ni cómo lo lograron los de Iguana, pero a decir verdad Turok 2 y South Park son los únicos arcades 3D que se pueden jugar en Internet de manera decente, aún cuando participan un gran número de jugadores y con un simple acceso telefónico. El juego incorpora en forma gratuita una versión especial del Game Spy, por lo que con sólo conectarnos a la net y tres clicks del Mouse estaremos librando batalla.

En resumen

South Park es un muy buen juego, sólo que para los que no les guste la serie les será un poco más difícil de digerir. Muy recomendable sobre todo si tienen una conexión de Internet para poder utilizar su simple y muy eficaz sistema de conexión, sin dudas el mejor de este estilo de juegos. Para aquellos que se atrevan, ¡nos veremos en la red!

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D en el universo de una de las series más originales de los últimos tiempos.
LO QUE SI: Las voces. ¡Multiplayer para todos! Las armas. La música. Los gráficos. ¡La cantidad de personajes diferentes disponibles en Multiplayer es una masa!
LO QUE NO: No se puede grabar en medio de los niveles. Modo para un solo jugador mediocre y repetitivo.

70%









Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Cyclone Studios / The 3DO Company*
Internet: *www.3do.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.*



Requiem: Avenging Angel

A mitad de camino entre el cielo y el infierno



Por Sebastián Di Nardo

Después de tanto tiempo de espera, a casi un año de que viéramos en E3 un casi finalizado Requiem, Cyclone y 3DO decidieron que ya era tiempo de dejarnos ver un arcade de proporciones bíblicas. Así como las escrituras lo describen, existen un cielo y un infierno, eso es exactamente lo que Cyclone intentó plasmar. Pero a veces este es el resultado que se obtiene, jugarlo puede ser tan feliz como el cielo o tan terrible como el infierno.

Un sonido enloquecedor y los gemidos de las almas torturadas nos perforan los oídos, la imagen parece latir frente a nuestra mirada atónita. No sabemos exactamente dónde estamos pero por el aspecto no parece un buen lugar para estar. Cuerpos que se quejan incrustados en la pared o almas mutiladas claman por piedad, y lo único que se puede pensar es en salir de allí como sea.

Luchando con lo que parece una bola de energía que emerge de la palma de nuestra mano, nos defendemos de feroces criaturas con grandes y afilados dientes. Para nuestra tranquilidad no es que nos hayamos sentado sobre un par de pilas sino que utilizamos uno de nuestros poderes angelicales llamado Pentecost.

Abriéndonos paso a través de gigantescas anguilas dentadas entre las carnosas paredes buscamos con desesperación la salida del lugar que si no es el infierno pega en el palo.

Esa fue nuestra primera sensación al experimentar los primeros 5 minutos de Requiem. ¿Estamos preparados para lo que sigue?

La historia y el juego

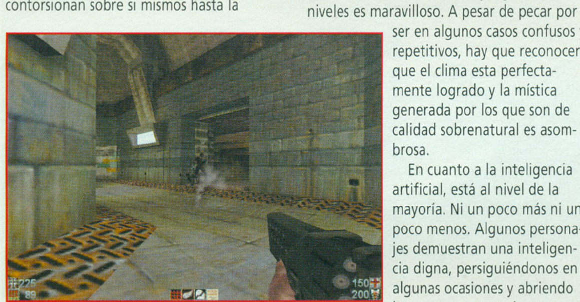
Al comenzar Requiem la presentación en video, realizada con el engine del juego, nos da una idea de quien somos. Nuestro héroe es un ángel para nada parecido al gordísimo Michael que interpretara John Travolta, su nombre es Malachi y la ferocidad de su mirada dice "problemas". Es un tiempo en que nuestros alados guardianes se rebelan frente a los ojos del altísimo a causa de su creación, el hombre. El grupo disidente celoso de la atención que Dios presta a su flamante creación decide hacer justicia por su propia mano, e instantáneamente son expulsados del cielo. A partir de ese momento se transforman en los Caídos (Fallen) que al mando de Lilith, su líder, intentarán por medio de sus poderes tomar el control de la raza humana. Utilizando sus fuerzas sobrenaturales se hacen cargo de una facción militar imponiendo un estado de sitio a nivel mundial. ¿Su misión? Provocar la destrucción de la raza humana, haciendo uso de su infalible plan Armagedon. Hasta la lleganda de nuestro Malachi por supuesto.

El juego en si, no nos aporta nada que no hayamos visto. Correr, acabar con nuestros enemigos, buscar gente, abrir puertas o cumplir con determinadas misiones. Por suerte Ciclone nos ofrece un par de variantes.

Una de ellas consiste en permitirnos en determinadas ocasiones interactuar con los personajes, mediante diálogos. Podemos hablar presionando una tecla y ellos nos contestarán, pero es una pena que sólo podamos decirles 2 o 3 frases sin posibilidad a elegir. Hubiera sido realmente interesante poder elegir entre 2 o 3 opciones lo que queremos decirles. Y desgraciadamente una de las particularidades de las que más se hablaba, el lip-sync (sincronización de los labios al hablar) no fue bien aprovechada. A diferencia con el Half-Life, donde los labios se movían realmente, en Requiem

sólo cambia la textura de la cara por otra, donde la boca está abierta y al hacerlo repetidas veces parece que estuviera hablando.

La segunda diferencia de Requiem es la temática. Un guión muy interesante con elementos religiosos, de una mística oscura y asfixiante y donde nuestro personaje es un ángel que decide defender a la humanidad en una guerra civil originada en el cielo a causa del hombre. Malachi cuenta, además de sus poderosas armas de fuego, con un arsenal de poderes bíblicos para facilitar su misión. Si bien es algo que ya vimos en juegos como Jedi Knight, ¿a quién no le gustaría convertir a sus enemigos en estatuas de sal y ver como se disuelven lentamente? ¿O arrojarle una peste de insectos y ver como se contorsionan sobre si mismos hasta la



muerte?

Lo bueno de todo esto es que podemos intentar distintas combinaciones con resultados muy interesantes, por ejemplo: mediante Insist convertir a uno de nuestros enemigos para que durante unos momentos pelee de nuestro lado y nos ayude a liquidar a sus compañeros, o revivir a uno de nuestros amigos caídos en combate mediante Resurrect, para que pelee con nosotros.

Desgraciadamente, la utilización de estos poderes está limitada por la cantidad de energía o mana que tengamos, y cada poder consume de acuerdo a su intensidad y poder. Si intentamos convertir a un hereje en sal y fallamos, es muy probable que salgamos hechos una coladera antes de que la energía recargue lo suficiente como para volver a intentarlo. Una pena porque eso nos hace optar por la utilización de las infalibles armas de fuego la mayor parte del tiempo.

Graficos e inteligencia artificial

Gráficamente tampoco nos ofrece nada nuevo. Funciona mediante Direct 3D o Glide, si bien la calidad visual es bastante interesante, no parecen haber explotado al máximo el poder de las placas aceleradoras de hoy en día, los efectos son bastante modestos y realmente podrían haber hecho algo mejor.

El diseño de las texturas, y algunos de los niveles es maravilloso. A pesar de pecar por ser en algunos casos confusos y repetitivos, hay que reconocer que el clima esta perfectamente logrado y la mística generada por los que son de calidad sobrenatural es asombrosa.

En cuanto a la inteligencia artificial, está al nivel de la mayoría. Ni un poco más ni un poco menos. Algunos personajes demuestran una inteligencia digna, persiguiéndonos en algunas ocasiones y abriendo las puertas que se cierran a nuestro paso, mientras que otros nos disparan cada tanto y nos miran mientras les llenamos las nalgas de perdigones.

Multiplayer

El modo multiplayer se ha transformado hoy en día en una opción necesaria en todo juego para estirar su vida útil. La única razón por la que podría perdurar en nuestros discos rígidos luego de llegar al final de





la aventura, es que nos ofrezca la oportunidad de llenar de plomo a algún desdichado amigo que tenga la osadía de enfrentarnos.

Requiem, nos permite jugar vía TCP/IP, Lan, o módem a módem, pero pesar de los interesantes niveles y los atractivos poderes, se hace bastante difícil jugarlo via internet o modem. ¿Por qué? Una porción de lagg acompañado por una generosa cantidad de pegoteadas con las paredes. ¿Ustedes se preguntarán qué es esto?

Sencillamente que nuestro angelito tiene la facultad de engancharse en cuanto rincón encuentra, como si tuviera Poxi-Ran en las alas, habilitando a cualquier oportunista a clavarnos su primer misil disponible en la nuca. Error Ciclone, has pecado, y como penitencia tendrás que sacar un patch.

En conclusión

Requiem, tiene como todos los arcades algunas cosas felices y otras que parecen pecados mortales. A rasgos generales, no nos aporta nada nuevo bajo el sol. Pero aún asi es una aventura que los fanáticos del género deberían intentar. Ciclone nos lleva por momentos a una felicidad celestial, pero en ocasiones peca por la falta de por su falta de ingenio ubicándolo en una especie de purgatorio. "Aquel que esté libre de pecado que arroje la primera piedra".

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D con un misticismo religioso.
LO QUE SI: La originalidad de la historia. Los personajes. Los poderes y el diseño de los niveles.
LO QUE NO: Pobres efectos visuales y un soporte multiplayer poco pulido.

75%

PROMEDIO
95%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Totally Games / LucasArts / Microbyte*
Internet: *www.lucasarts.com/products/alliance*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.*



X-Wing Alliance

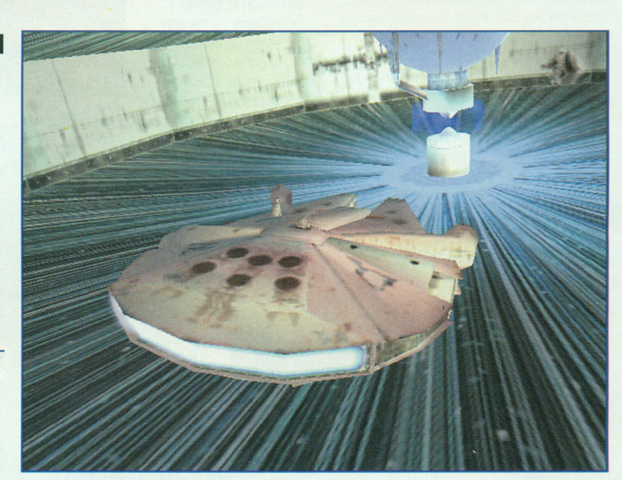
El esperado salto de LucasArts en el hiperespacio de los simuladores

Por Pablo Benveniste

La Estrella de la Muerte acaba de ser destruida. La poderosa armada imperial se esparce ahora por el espacio en busca de la nueva base rebelde. Esta historia ya es muy conocida aunque no tanto para los Azzameen, una familia dedicada al transporte y comercio interestelar... hasta ahora. X-Wing Alliance es la historia de un joven piloto de cargas que llegó a ser toda una leyenda entre los luchadores por la libertad en la galaxia.

Una antología de película

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, X-Wing de LucasArts nos ponía por primera vez al mando de los cazas de la Alianza Rebelde. Por fin conocimos por dentro a los célebres X-Wing, Y-Wing, A-Wing y B-Wing, pudiendo pilotear incluso durante la emocionante Batalla de Yavin, en el ataque a la Estrella de la Muerte. Esta era precisamente la misión final del juego, pero la historia continuaba y comandar a los ágiles TIEs imperiales aún era una materia pendiente. Así llegó TIE Fighter empleando un engine similar aunque bastante mejorado. En este nuevo simulador se combatía, como parte del Imperio galáctico, desde el escape rebelde de Hoth hasta el preludio de la Batalla de Endor. Muchos nos quedamos con las ganas, entonces, de participar en la defensa de la segunda Estrella de la Muerte que jamás aparecería. Falto de nuevas ideas pero no de la última tecnología, LucasArts no tardó en reciclar dichos éxitos en las versiones collector CD de X-Wing y TIE-Fighter. Sin embargo, la revolución llegó antes con las texturas de X-Wing Vs. TIE Fighter que le dieron más vida a los polígonos de los viejos diseños. De todos modos este juego resultó poco exitoso por su marcada tendencia multiplayer que luego se mejoró con el agregado de campañas de Balance of Power. Ahora se podía aprovechar el nuevo engine en una entretenida e interesante campaña por cada bando.



Hoy en día, en la víspera del lanzamiento del nuevo film "Episodio I", X-Wing Alliance a llevado todo un paso más allá del horizonte de aquel entonces. Por fin, el hueco de no poder ser piloto de la Alianza Rebelde durante el período donde transcurría TIE Fighter y sobre todo el de no haber conocido a la segunda estrella de la Muerte, han sido contemplados con la maestría única de LucasArts y Totally Games.

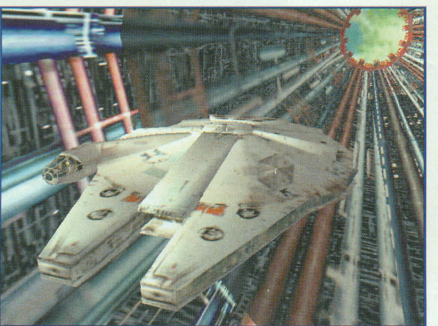
¿Ese viejo pedazo de chatarra?

El texto perdiéndose en lo profundo del espacio mientras suena el tema musical principal, nos introduce automáticamente en el cada vez más grande universo de Star Wars. Inmediatamente después, una larga e impresionante presentación (toda una tradición ya en este tipo de juegos) se encargará de ambientarnos en lo que luego deberemos enfrentar nosotros mismos. Finalmente ya estamos a bordo de una enorme estación espacial, base de la empresa familiar de los Azzameen, listos para la primer misión. Ahora personalizamos a "Ace" Azzameen, el hijo menor Tomaas que, junto a sus hermanos Emon, Galin, su hermana Aeron, su tío Antan y el fiel androide Emkay se encargarán de llevar adelante un negocio muy peligroso. El riesgo no es sólo comercial, la presencia de piratas y contrabandistas ya es típica en los simuladores de Star Wars. A esto se sumará la competencia desleal de otra empresa liderada por los Viraxo sin olvidar la amenaza principal, el temible Imperio.

La flota de los Azzameen sólo cuenta con naves de transporte. El principal modelo (y que pilotearemos desde el comienzo) es el Corellian YT-1300, la misma clase de nave que el mítico Millennium Falcon pero sin las modificaciones hechas por Han Solo. También nos sentiremos familiarizados con la nave de Emon, que es similar al Slave I del cazarrecompenzas Bobba Fett y conoceremos al modelo mejorado YT-2000.

Las misiones asignadas por la empresa de la familia conforman el prólogo de la única campaña de X-Wing Alliance. Es que la situación es demasiado tensa, las simples misiones de transporte y abastecimiento pronto se tornan en inevitables combates con los Viraxo. Esto sumado a la simpatía de los Azzameen con la Alizanza Rebelde son

demasiadas pretensiones para no llamar la atención del Imperio. El momento de luchar con la flota imperial no tardará en llegar y perdido por perdido, la puerta de la flota rebelde estará siempre abierta para buenos pilotos fervientes de enfrentar a las fuerzas del Emperador.



Así es como, siendo piloto de la Alianza Rebelde, se empezarán a suceder las más de cincuenta misiones dividas en siete batallas. La familia Azzameen no ha quedado aún en el olvido. Los combates con los Viraxo y misiones con el objetivo de reunir de nuevo al grupo de la vieja estación se intercalarán entre las labores rebeldes. En total, habrá que ser exitoso en muchas y variadas misiones interconectadas por argumentos muy bien elaborados que nos llevarán por todo tipo de tareas. Desde el ataque a convoyes, escolta y reconocimiento hasta combatir a la par de Luke Skywalker, Dash Rendar y Lando Calrissian. Estos conocidos personajes vienen acompañados de misiones ya conocidas. Por ejemplo, deberemos escoltar al Outrider de Dash Rendar en el intento de capturar una computadora oculta a bordo de un transporte, igual que uno de los recordados niveles del arcade Shadows of the Empire. Otro grande conocido en X-Wing Alliance será la organización criminal Dark Sun de Xizor y los jugadores de TIE Fighter recordarán también al Almirante Zaarin, traidor del Imperio. Con el pasar de las batallas, los objetivos se van relacionando cada vez más con los rumores del nuevo proyecto imperial de una nueva y temible arma. Todos ya sabemos en realidad de que se trata, pero todavía faltará mucho para las instancias definitivas. Serán necesarias muchas misiones para que la Alianza Rebelde pueda a saber a ciencia cierta de qué amenaza se trata. Cuando el momento llegue, seguramente estaremos allí para participar de la increíble batalla de Endor tal cual como sucedió en el film "El Regreso del Jedi" (incluyendo exactamente los mismos eventos, naves y diálogos de los personajes). Demás está decir que para entonces no pilotearemos ninguna nave de caza sino que deberemos maniobrar por los estrechos conductos interiores de la segunda Estrella de la Muerte ni más ni menos que en el robusto Milennium Falcon de Han Solo. Pues entonces ¿dónde estará Lando? No hay de qué preocuparse, sólo le tomamos la nave prestada, Lando se encargará de liderar otro escuadrón de caza.

A años luz de un arcade

X-Wing fue un juego verdaderamente difícil. Tenía muchas características que requerían mucha experiencia y práctica que con los nuevos títulos se fueron haciendo cada vez más accesibles. Pero por más ventajas que se fueron agregando, el nivel de dificultad siempre se mantuvo en un nivel respetable. Las alternativas son muy claras, para los que quieran un arcade lo más recomendable son Rogue Squadron o Shadows of the Empire. Evidentemente X-Wing Alliance aspira a otra cosa. Aunque es verdad que el juego se puede configurar en fácil y hasta se puede ser invencible, las misiones dependen sólo de que no nos destruyan y claro está que no se puede pasar a la siguiente misión sin haber terminado la anterior. Se requerirá cierto nivel de destreza para defender objetivos, comandar un escuadrón, administrar el armamento y la



Las naves que utilizamos en X-Wing Alliance

Z-95 Headhunter
Caza multipropósito, especialmente utilizado como escolta, su diseño es similar al de los X-Wing sólo que el Z-95 tiene dos alas en lugar de cuatro. Estas naves son más maniobrables que los X-Wing, pero su blindaje es menos resistente.

Y-Wing
Cazabombardero muy usado por la Alianza Rebelde, por su resistencia en combate.
Este tipo de nave es usado especialmente para deshabilitar naves o instalaciones enemigas usando sus cañones de Iones permitiendo que puedan ser abordadas.

A-Wing
Caza interceptor muy veloz y más maniobrable que ninguna otra nave de combate usada por los rebeldes, desafortunadamente sus blindajes no son demasiado fuertes.

B-Wing
El B-Wing es el cazabombardero pesado con mayor capacidad de armamento que tiene la Alianza Rebelde.
Esta nave también está equipada con cañones de Iones y es el sustituto ideal para los Y-Wing por tener un blindaje mucho más resistente y por ser más rápida.

Millenium Falcon
Este es el legendario Halcón Milenario utilizado por Han Solo y su velocidad y armamento es superior al de cualquier otro modelo de la serie YT-1300 que se haya construido.

X-Wing
Este es el caza más usado por las fuerzas rebeldes en toda clase de misiones, por su gran poder de fuego y su excelente maniobrabilidad.

Corellian Transport YT-2000
El YT-2000 es un modelo parecido al YT-1300 en muchos aspectos, pero con la diferencia que esta nave tiene una mayor capacidad de carga y tanto su armamento como su blindaje es más potente.

Corellian Transport YT-1300
Este es uno de los transportes más utilizados en toda la galaxia porque gracias a sus excelentes prestaciones es una nave ideal para desempeñar cualquier tipo de tareas.

energía de la nave y para muchas tareas más. Además, es muy importante aclarar que cada misión es muy dinámica, los objetivos suelen cambiar de un momento a otro y hay que estar muy atentos a los diálogos. Inclusive, los escenarios de combate se han ampliado dividiéndolos en distintas áreas alcanzables mediante breves saltos al hiperespacio que se viven desde adentro en vez de ser una mera animación.

Para lograr más práctica y experiencia, X-Wing Alliance cuenta con la opción Proving Ground. Una alternativa que aparece una vez que lleguemos a integrar a la Alianza Rebelde y que consta de un completo menú de entrenamientos a través de las estructuras de una vieja fábrica adaptada para tal fin. También se puede acceder a un simulador de práctica, en el cual se pueden crear combates con la nueva opción Skirmish y jugar carreras o duelos multiplayer (a través de Internet, IPX, TCP/IP, modem o null módem). Tanto en Skirmish o multiplayer, se podrá pilotar muchas más naves que durante la campaña ya que también se encuentran disponibles los cazas imperiales y varios otros.

Tocando las estrellas

Ningún simulador de la saga revolucionó tanto a la calidad visual como X-Wing Alliance. X-Wing Vs. TIE Fighter había hecho bastante mérito, pero recién ahora se acaba de dar la vuelta de tuerca que faltaba. Sólo para comenzar podría decir que todos los polígonos de las naves son diseños y texturas totalmente nuevos (incluso para las naves que ya existían). Las cabinas en 2D han pasado a la historia en pos de los nuevos habitáculos en 3D que permite una rotación de 360 grados en todas las direcciones. Toda la información se muestra ahora en discretos paneles que acompañan a cualquier movimiento. Antes de despegar a la misión, nos encontraremos con dinámicos hangares compartidos por otras naves de la flota y demás androides utilitarios. El espacio esta enriquecido de exóticos planetas, nebulosas y tranquilamente se puede caer en un campo de asteroides. Un tema aparte son los encantadores efectos de luz, que muy bien simulan la luminosidad de fuentes naturales como el espacio o artificiales, generadas por rayos, explosiones y estelas de motores y de misiles disparados.





La banda de sonido de la trilogía de Star Wars, vuelve para ambientar cada momento del juego. Durante los combates, la vieja y famosa pista de sonido con el remix de media hora ha evolucionado con el sistema iMuse. Ahora la música vuelve a depender exclusivamente de los aconteci-mientos de la batalla como los midis de X-Wing y TIE-Fighter. Se trata de una nueva disposición con una mayor cantidad de temas musicales unidos convenientemente entre sí, pero que esta vez serán incluidos en el software del juego en vez de recurrir a pistas de audio. Cada menú de la interface se encuentra acompañado de su propio fondo musical.

Las voces de los personajes tienen muy buena calidad también. Los diálogos pueden llegar a ser cruciales durante el transcurso de una misión, pero X-Wing Alliance también se da el gusto de emplearlos para recrear el mismo guión de los personajes del "Regreso del Jedi" durante el ataque a la segunda Estrella de la Muerte. Lamentablemente la parte de las órdenes que efectuemos al resto del escuadrón no está abarcada por ningún diálogo por más que el menú de comandos es fijo.

Una pieza de colección

X-Wing Alliance apunta a muchos sentidos. Por un lado cuenta con muchos elementos de las películas y juegos anteriores además de la incorporación de muchas naves (varias de ellas piloteables) y personajes nuevos que, junto a un argumento atrapante, serán un deleite para cualquier fanático de Star Wars. Por otro parte, brinda la última tecnología aplicada a un estilo único en simulación espacial de ciencia ficción como para todos los seguidores del genero.

Increiblemente muy pocas cosas pueden llegar a requerir una computadora potente. Lo que más puede afectar al rendimiento fluido del juego son explosiones muy cercanas o más que demasiadas naves juntas en una pantalla. Los complejos corredores de la segunda Estrella de la Muerte serán de temer sólo por su dificultad y no por llegar a carecer de fluidez en el movimiento de la nave. Pero reitero, cuidado con la cercanía de las explosiones, estas pueden afectar mucho. Para finalizar, que la Fuerza los acompañe pero mejor si es con aceleración 3Dfx.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo simulador basado en Star Wars con los últimos adelantos técnicos y muchos más atractivos.
LO QUE SI: El argumento. Las impresionante cantidad de naves, sus diseños y texturas. El sonido y la música dinámica. Las animaciones. El modo multiplayer. El ataque a la segunda Estrella de la Muerte.
LO QUE NO: Elevada dificultad para el principiante. El decorado del espacio no es dinámico. No hay cabina en 2D. A la cabina en 3D le falta vida.

95%


destiny
destiny d2
advanced joypad
Pad de control de 8 direcciones
6 botones de acción independientes
Funciones Turbo y Reset
Emulación de Hat
Driver de instalación incluído.
volante con pedales
Cambios de velocidad tipo competición.
8 direcciones de control.
8 botones de acción.
Pedalera con acelerador y freno.
black widow
4 botones de acción.
Disparo automático
Hat digital de 4 direcciones.
Control de acelerador y timón.
volante con pedales
FORCE FEEDBACK
Incorporates I-Force Technology
Realismo Total.
Genera sensaciones físicas.
9 botones programables.
Pad direccional de 8 vias.
Pedalera con acelerador y freno.
NUEVO
RECUPERA EL CONTROL
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 • 1427 • Buenos Aires • Tel.:4553-7666 • Fax: 4553-9444

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dynamix / Sierra On-Line*
Internet: *www.sierra.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Starsiege

De los creadores de la vieja saga del Earthsiege y con un estilo renovado, Starsiege finalmente hace su debut en todo el mundo

Por Santiago Videla

Con este juego, la gente de Dynamix ha cambiado el estilo de los conocidos Earthsiege, renovando totalmente los diseños de los robots (conocidos con el nombre de "HERCS") y al mismo tiempo expandiendo su universo y llevando la acción a diferentes mundos, para darle al juego un poco más de variedad de la que tenían sus predecesores.

Posiblemente el punto más flojo de Starsiege sea su argumento, ya que a pesar de que la estructura de las misiones resulta bastante interesante, por momentos la historia parece estar atada con alambres.

Con respecto a las misiones en sí, este juego no aporta nada que no se haya visto antes, ya que su desarrollo es completamente lineal y si bien en algunos momentos se descuelga con un par de sorpresas, todo lo que veremos aquí es bastante convencional.

En lo que a dificultad se refiere, este juego tiene de todo un poco, ya que al principio parece ser de lo más accesible, pero en sus etapas más avanzadas hay niveles que son un verdadero dolor de cabeza y que sin duda le harán perder la paciencia hasta al jugador más calmado. El principal problema con este punto es que a medida que vayamos avanzando, los enemigos (especialmente los "Cybrids"), comenzarán a disparar apuntando a las partes más débiles de nuestros "HERCS", como por ejemplo las armas o las patas y lo peor de todo es que aunque nosotros usemos el "zoom" o mira telescópica que tiene cada vehículo, es increíblemente difícil acertar en los componentes vitales del enemigo haciendo que tengamos que repetir cada misión una enorme cantidad de veces.



En las modalidades "Multiplayer", la cosa se pone mucho más interesante porque no tendremos que padecer el excesivo nivel de dificultad del modo de campaña y lo mejor de todo es que tendremos habilitados todos los vehículos, tanto de los buenos como de los malos.

Starsiege incorpora un nuevo "engine", casualmente llamado "Starsiege Engine", con el cual aprovecha al máximo las grandes posibilidades que ofrece el hardware de aceleración 3D y permite que el juego utilice modelos y formas mucho más complejas logrando una calidad gráfica realmente espectacular, además el movimiento de los "HERCS" es muy prolijo y los escenarios tienen un nivel de detalle bastante elevado.

Lo único criticable en este aspecto son las texturas de algunos vehículos y la forma en la que los "HERCS" son destruidos, ya que en algunos casos parece que en vez de gigantescos robots se trata de juguetes de plástico.

El sonido tiene una buena calidad en todos sus aspectos y lo más sobresaliente de esto es la música, ya que a pesar de que no acompaña la acción del juego, muchos de los temas que trae son bastante agradables.

En mi opinión, Starsiege es un juego que en general tiene un buen nivel, especialmente por la calidad de sus gráficos, pero a menos que ustedes sean ultra-fanáticos de este tipo de juegos les recomiendo que vayan pensando en otra cosa o que por lo menos vean el demo, porque a pesar de que a simple vista pueda parecer de lo mejor, las misiones son un tanto monótonas y por momentos la dificultad es frustrantemente elevada.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador con un estilo muy semejante al de los MechWarriors.
LO QUE SI: Los modelos de los robots. Algunos escenarios. Los modos Multiplayer.
LO QUE NO: Es super-difícil en sus etapas más avanzadas. La estructura de las misiones es muy lineal y convencional. El argumento es poco llamativo.

67%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Activision*
Internet: *www4.activision.com/games/demons*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido compatible con DirectX, Windows 95/98.*

PROMEDIO **61%**

Fighter Squadron



La Segunda Guerra Mundial según Parsoft

Por Pablo Benveniste

Llegar a ser una digna alternativa a los grandes títulos de simulación de vuelo de Segunda Guerra Mundial que han aparecido en los últimos meses no es una tarea fácil. Ya no es negocio dejarse estar en importantes aspectos aunque tantos otros se logren exitosamente. Por eso, el caso del esperado Fighter Squadron de Parsoft Interactive se ha convertido en todo un ejemplo de lo que debería haber sido pero no fue.

La acción se reparte equitativamente en tres regiones: El Canal de la Mancha, el Río Rin en Alemania y el norte Africano. Este último escenario se destaca por su originalidad debido a su importancia en la guerra y su ausencia hasta el momento en otros simuladores. Todas las misiones se pueden llevar a cabo al mando de un total de diez aviones representantes de los tres países (Estados Unidos, Inglaterra y Alemania) que intervienen en las batallas. De parte de la United States Army Air Foce encontraremos al P-51D Mustang, el P-38 Lightning y al bombardero pesado B-17. La Royal Air Force inglesa cuenta en el juego con el Spitfire, el Typhoon, el bombardero liviano Mosquito y el más pesado pero poderoso Lancaster. Finalmente la Luftwaffe alemana se integra por el Fw-190, el jet Me-262 y el bombardero mediano Ju-88. Es interesante la posibilidad de pilotear los bombarderos, en otros simuladores sólo se hubiera podido destruirlos o escoltarlos. Es evidente la variedad y originalidad de los aviones a pilotear en Fighter Squadron, pero la mala noticia es que este grupo también representa a la totalidad de aviones del juego. En este sentido no sólo estamos ante una muy escasa cantidad sino que se han dejado de lado otros clásicos como el Me-109 o el P-47. Todo esto sin contar que tan pocos aviones y tantos frentes de batalla implica que mismas aeronaves deban participar en escenarios donde en realidad jamás volaron.

El engine de misiones es lo más lamentable de Fighter Squadron. La ausencia de campañas es lo primero que sobresale. Usualmente, las misiones individuales son una cómoda forma de participar en el tipo de combate que se desee o bien un modo de entrenamiento en situaciones más duras. Sin embargo, para Fighter Squadron representan a la única y principal posibilidad de volar en combate. Un puñado de diez misiones por cada escenario se encargan de proponer los distintos tipos de tareas como ataque, escolta, bombardero, etc. Según el bando que se integra, las misiones se mantienen igual porque lo que cambia es la tarea a efectuar. Es decir que en una misma misión habrá que volar el mismo avión que seguramente después deberemos derribar. Consecuentemente el juego consta simplemente en conseguir la mayor cantidad de misiones exitosas posibles en cada bando para así recibir condecoraciones y ascender de rango. De todos modos, Fighter Squadron incluye un editor de misiones con el cual se podría agrandar el margen de desafíos. Tanto para las misiones como para las lamentables rutinas de entrenamiento, la interface es muy pobre. Los briefing constan de un simple párrafo explicativo y un humilde mapa. También nos pondrá al tanto del avión y armamento que inamoviblemente habrá que usar.



Seguramente el mayor provecho de Fighter Squadron viene de las alternativas para juego multiplayer. Esto puede ser lo único capaz de añadir algo de emoción al combate aéreo.

Fuera ya de lo que hace al juego en sí, entraremos en la mayor virtud de Fighter Squadron. Se trata de casi la totalidad de la parte gráfica, un aspecto del cual muchos otros productores deberían aprender. Los escenarios, aunque muy reducidos, se despliegan con una calidad de texturas y elevaciones muy realista. Los complejos terrestres están compuestos por varias estructuras y texturas de muy buena calidad. Tampoco se quedan atrás puentes, fortificaciones y vehículos. En el aire no todo es maquinaria bélica, también se cuenta con distintos tipos de nubes cuyo efecto está muy bien logrado. Respecto de los aviones, interiormente no hay imágenes en 2D pero en la cabina virtual todos los indicadores, incluso el mando de potencia, se encuentran funcionales. Por fuera, aparte del movimiento de todos planos también se podrá apreciar el giro de las ruedas de los trenes de aterrizaje y hasta la amortiguación de los mismos. Por si esto fuera poco, la visión de la cabina desde afuera mantiene el mismo detalle que si se estuviera adentro. El modelo de daños es muy completo aunque podría haberse mejorado si la calidad de las texturas exteriores no se viera tan mal de cerca y aún con su alto nivel visual, no requiere hardware potente para ser jugado fluidamente. Fighter Squadron puede llegar a ser una inversión a futuro, sólo es cuestión de esperar que el mismo Parsoft o algún otro productor pueda limar algunas gruesas asperezas y así ofrecer lo que realmente se estaba esperando.

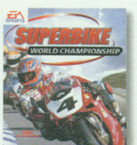
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de vuelo de Segunda Guerra Mundial con un engine simplificado.
LO QUE SI: Los gráficos. Aviones para pilotear poco comunes. Modelo físico y de daños. Escenario del norte de Africa.
LO QUE NO: Ausencia de campañas. Total de aviones muy reducido. El entrenamiento. Briefings de las misiones.

61%

PROMEDIO
75%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *EA Sports / Microbyte*
Internet: *www.easportssuperbike.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 144 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.*



Superbike World Championship

¿La toma manubrio de EA Sports?

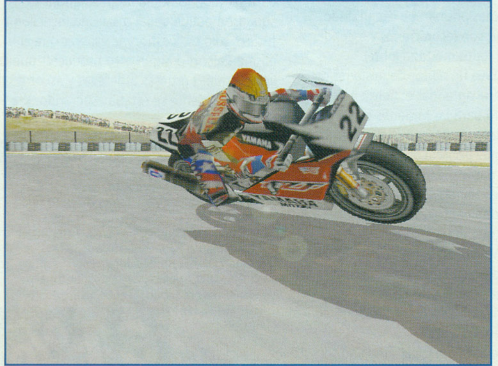
Por Rodrigo Peláez

La división deportiva de Electronic Arts se despacha en esta oportunidad con el único simulador de motos del mercado autorizado oficialmente por el SBK Superbike World Championship.
No sería tonto pensar que, con este título, los picarones pretenden dar el gran golpe en la categoría de los fichines con motos demoníacas.

Si alguna vez soñaste con emular las hazañas de esos suicidas con look Keanu Reeves, que corren como desaforados a 300 kilómetros por hora en motos color fluo de dudoso gusto y titánica cilindrada, ésta es tu oportunidad.

Los muchachos de EA Sports (bondadosos gnomos informáticos que ya nos han obsequiado las series FIFA, NBA Live, NASCAR y PGA Golf por nombrar algunas) pegaron una hermosa licencia que les permite llevar a nuestras PC's 12 circuitos oficiales como Monza, Hockenheim, Donington, Laguna Seca, Brands Hatch o Albacete y 5 espectaculares motos de 150 caballos de fuerza (poder suficiente para terminar hecho paté) como la Suzuki GSXR, la Kawasaki ZX7R, la Honda RC 45, la Ducati 916 o la Yamaha YZF. Y todavía no hablé de la presencia virtual de pilotos reales de la categoría como Carl Fogarty (que dicho sea de paso colaboró en el diseño del juego) o John Kolinsky (lástima que sea Kolinsky en lugar de Socolinsky, porque con semejantes bestias vamos a necesitar un doctor).

Pasemos a la data técnica amigos: Superbike World Championship (SWC) nos ofrece 3 tipos de competencia: Quick Race, donde aparecemos en la grilla de largada en una pista elegida aleatoriamente, Single Player, que nos permite elegir entre Acción (juego arcade, donde se elige la moto, la pista, si deseamos participar en carreras individuales o campeonatos y la posibilidad de alterar parámetros tales como los gráficos o las opciones de juego) y Simulación, con diferentes niveles de dificultad y varios seteos como freno automático, ayudas en la velocidad, cambios automáticos y la posibilidad de customizar absolutamente todo; desde el piloto hasta la presión de las ruedas.



Cabe destacar que la interface es realmente buena, y que el programa está repleto de opciones para configurar (a propósito, el

Un palo memorable

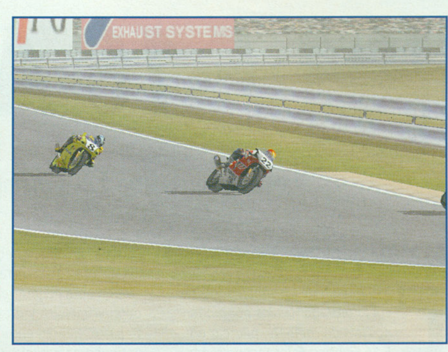












menú de opciones está escondido en Single Player, vaya a saber uno por qué).

En lo que respecta a los gráficos, las aguas están divididas: las motos y los pilotos lucen espectaculares y super realistas. EA Sports desarrolló un ingenioso sistema en el cual las máquinas y sus dueños son gráficos separados, esto permite voladas y choques realmente espectaculares. Por otro lado los fondos son de terror, el público es un sprite chato, el pasto y la arena no siempre se "fusionan" de manera feliz, los árboles son 2D, etc., pero si tenemos en cuenta la velocidad a la que vamos, y la atención que debemos prestar al tripular nuestro caballo de hierro, estos son detalles menores...

Hay que hacer justa mención de las distintas cámaras (podemos ver la acción en tercera persona, desde distintos ángulos y, claro está, en forma subjetiva) y también del replay (resulta curioso ver replays de motos) con los que cuenta el SWC. Ambos, sin llegar a ser espectaculares, cumplen su cometido a la perfección.

También encontraremos efectos muy bien logrados como las marcas que dejan los neumáticos, el barro y el pasto que vuelan al ser pisoteados, o el humo que desprenden las llantas (por no decir nuestros traseros cuando toquen el piso).

El sonido es cool; tanto los derrapes como los choques y los motores están bien resueltos (se pueden diferenciar las motos por como suenan). Eso sí, la música que se escucha en las carreras NO EXISTE.

Mi chica me dejó, me quedé sin frenos y se largó a llover...

No todo en el SWC es caviar y chicas pulposas. La opción multiplayer es desastrosa tanto por LAN como por TCP/IP (una verdadera lástima, porque hubiera sido hermoso poder derribar a un amiguito y luego aplastarlo en el duro asfalto como a una cucaracha). También resulta curioso que luego de una caída a más de 250 kilómetros por hora, nuestro piloto SIEMPRE se reincorpore y continúe la carrera como si nada.

Otro temita es la falta de sensación de velocidad: a veces nuestro velocímetro nos indica que vamos a las chapas e igualmente nos sentimos domingueros dando la vuelta al perro. Está claro que el viento en la cara y factores como la inercia ayudan en la vida real a provocar esta sensación, pero un detalle tan importante en un juego de carreras de motos debería haberse pulido un poquito más...

Por último, me resta tirar unas rosas y reconocer que los tiempos de carga son realmente rápidos: punto para los muchachos de EA.





Ah!, nota importante: si lo que están buscando es un arcade de motos, su juego es el Motoracer 2. Si lo que están buscando es un simulador de motos, ni lo duden, su juego es el SWC. He dicho.



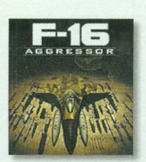


¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor simulador de motos de gran cilindrada (bueno... muchos no hay) con licencia del SBK.
LO QUE SI: Los gráficos (motos y pilotos) y el sonido (motores y efectos especiales). Los tiempos de carga.
LO QUE NO: El soporte multiplayer. La sensación de velocidad (mi Juki corre más rápido). Algunos grafiquillos descuidados...

75%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *General Simulations, Inc. / Bethesda Softworks*
Internet: *http://f16-aggressor.com/*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, Placa de sonido.*



F-16 Aggressor

Un mercenario y el armamento más moderno

Por Pablo Benveniste

En el mundo de los simuladores de vuelo protagonizados por modernos jets de combate, pilotear un F-16 Fighting Falcon ya no representa ninguna novedad. Pero en F-16 Aggressor las reglas del juego cambian porque ya no es cuestión de defender los intereses de ninguna nación, sino de valerse por uno mismo.

Equivalente a lo que el Strike Commander de Origin fue en su época, F-16 Aggressor es ahora la propuesta más actual para subir a un avión de guerra dejando de lado las insignias de algún país e interesándose sólo por la paga de una misión exitosa. Optando por tradición más que por la originalidad, el F-16 y la última tecnología en armamento, serán las herramientas con las cuales contaremos en el aire para sacar provecho de diferentes crisis, que esta vez se situarán en determinadas regiones del continente africano. Pero pilotear un avión conocido no es la única ventaja para aminorar la adaptación al juego, sino que los sistemas y modelo de vuelo se han simplificado hasta el punto de dejar solamente lo mínimo para que no se pueda catalogar a F-16 Aggressor como arcade.

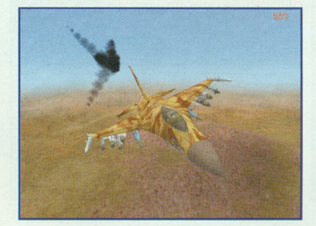
Tratándose esta vez del territorio africano, cuatro escenarios y consecuentemente la misma cantidad de campañas (una por cada escenario), totalizarán cuarenta misiones con gran variedad de tareas a efectuar. Estas deberán ser al menos sobrevividas para habilitar la siguiente misión y lograr así llegar a recorrer todas las campañas. La acción transcurre en los espacios aéreos de Marruecos, Etiopía, la isla de Madagascar y el Rift Valley situado en Kenia.

Al personalizar a un piloto mercenario independiente de cualquier fuerza aérea, habrá que tener en cuenta que ser derribado o capturado durante alguna misión no se convertirá en algo del pasado al momento de reintentar alcanzar los fallidos objetivos. Uno puede ser revivido o liberado, pero las pérdidas de dinero debido a la destrucción del avión se acumularán, por lo que será conveniente mejorar el desempeño para así obtener mejores ingresos. Los enemigos por su parte, estarán encarnados por rebeldes antigubernamentales que intentarán desestabilizar la región, haciendo pleno uso de su sofisticado y muy variado arsenal que incluye aviones como MiG-29s y F-15s, poderosos blindados y grandes navíos.

Por más simplificados que sean los sistemas y modelos, F-16 Aggressor no es un juego fácil. El único nivel de dificultad disponible posee un alto grado de inteligencia artificial que dificultará dar en el blanco a aviones enemigos, a parte de que todas las armas de tierra (salvo la siempre ineficaz artillería antiaérea) no dudarán en disparar continuamente precisos misiles antiaéreos. El modelo de daños no ayuda en nada en este sentido, ya que un solo impacto es suficiente para caer sin control al suelo.

A pesar de que muy pocas rutinas han sido cubiertas, las opciones de entrenamiento son muy provechosas debido a que son supervisadas paso a paso por un supuesto instructor. De todos modos, existe la posibilidad de generar un ambiente con tipo y cantidad de enemigos a gusto para poder desarrollar algo de habilidad en las áreas más difíciles.

El nivel de detalle gráfico se ha limitado al F-16 que se pilotea y cierta variedad de elementos terrestres. Dentro del avión, se podrá apreciar a la mejor cabina de F-16 modelada hasta el momento, aunque sólo cuente con vistas fijas y no se pueda recurrir al mouse. Por fuera, todo ha sido articulado desde los alerones (cuyo movimiento es algo exagerado) hasta la cabeza del piloto y trenes de aterrizaje. Lamentablemente el resto de los aviones del juego son de una mediocre calidad y en algunos casos hasta se encuentran físicamente incorrectos. Sin embargo, los vehículos de tierra no son tan pobres y distintas estructuras (sobre todo industrias varias) tienen una respetable complejidad.





En cuanto al terreno, texturas agradables (aunque no muy complejas) cubren superficies planas que se encargan de representar llanuras y elevaciones de caras rectas y aristas visibles.

Aunque no se trate de una idea original, poner al F-16 al servicio de un mercenario no ha sido un tema muy utilizado. Seguramente ese será el encanto de F-16 Aggressor frente a lo repetitivo de este tipo de juegos en el mercado. Pero fuera de lo que hace al engine del juego, otra ventaja de F-16 Aggressor es que, gracias a la humildad de muchas de sus características, podrá ser jugado sin inconvenientes hasta en los equipos menos potentes.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Volar por dinero en un simulador de vuelo de F-16 simplificado y con un engine muy común.
LO QUE SI: La inteligencia artificial. Interface muy amistosa. Los buenos aunque pocos entrenamientos. Originalidad de los escenarios.
LO QUE NO: La elevada dificultad desde el comienzo. Modelos demasiados simplificados o exagerados. Sencillez de muchos de los gráficos.

66%

Compañía / Distribución: *Simutronics / 989 Studios*
Internet: *www.989studios.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 70 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, Placa de sonido.*

PROMEDIO **69%**

Cyberstrike 2



Una continuación más que respetable de un clásico simulador de robots para Internet



Por Martín Varsano

***E**l género de la simulación de gigantescos robots tiene varios referentes, que ya son conocidos por todos los ávidos jugadores de este tipo de juego tan particular. Por un lado, y como el exponente máximo del rubro se encuentra la saga Mechwarrior, y por el otro lado algunos contendientes que están tratando de hacer algún tipo de mella en los Mechs de FASA, que son Activision con su Heavy Gear II y Dynamix con el nuevo Starsiege. Lo que pocos saben es que existe, además de los anteriormente nombrados, un juego que supo tener muchos adeptos en línea que pasaban horas y horas batallando contra enemigos de todo el mundo, a bordo de los robots del Cyberstrike. Bueno, para ellos las noticias no pueden ser mejores, ya que ahora cuentan con esta continuación, que indudablemente tiene grandes mejoras con respecto al original.*

Las torres de poder

La base del Cyberstrike es bastante sencilla: Somos parte de un clan (hay cuatro) en un planeta llamado Syren, que según parece está condenado a la destrucción, ya que su órbita se está desviando indefectiblemente hacia el sol. Así que los días en el planeta están contados. Para los Discípulos del Apocalipsis, este evento ya estaba profetizado, y es su deber fijarse que ninguno de los otros clanes interfiera. Como pueden ver, cada uno tiene sus propias razones para entrar en batalla, ya que los Terrans (otro de los clanes) piensan que los Discípulos están un poco tocados de la cabeza, y que con algunos retoques tecnológicos la cosa se puede arreglar. Así que el juego tiene una interesante historia de fondo, y ahí es donde encajan las misiones, que pueden ser del lado de cualquiera de los clanes antes mencionados. Si las misiones no son de nuestro agrado, podremos seleccionar el modo "Skirmish", en el cual se puede elegir ser parte de cualquiera de los cuatro clanes, realizando modificaciones a los parámetros de la misión, como por ejemplo el lugar y número de oponentes.

En las misiones, el juego se parece bastante al Mechwarrior, pero tiene algunas opciones bastante interesantes. Para empezar, los Pods (éste es el nombre de los robots) son mucho más pequeños que sus pares de Battletech, pero a la vez son más veloces. Además, dependen enormemente de la energía, por lo que es esencial pedir unas torres de poder que unas naves dejan cuando lo ordenemos (además de otros equipos, como unidades de reparación y armamento extra). Estas torres le dan a los Pods energía suficiente para las batallas, por lo que es muy importante cuidarlas, ya que no se pueden mover, como tampoco tienen ningún tipo de defensa. Así que no es raro que las peleas se centren en los lugares en donde las torres están emplazadas, lo que hace mucho más interesante los combates.

Al poco tiempo de estar jugando al Cyberstrike, uno se da cuenta inmediatamente que el juego fue diseñado específicamente para jugar en Multiplayer. Es más, los componentes para un jugador no son tan importantes, y sería atractivo poder jugar con 32 jugadores (esta es la capacidad máxima del Cyberstrike) en Internet. Lamentablemente para nosotros los argentinos, el server dedicado de Simutronics es la única manera de jugarlo por la gran red, y para eso hay que desembolsar la suma de 10 dólares mensuales para tener una cuenta, que como todos sabemos, sufriría de los terribles "lags" que ya son famosos al querer jugar fuera de la Argentina.

Los gráficos

La parte gráfica del Cyberstrike tiene a mi parecer un punto a favor y otro en contra. El punto a favor es sin duda el de los efectos especiales. Tanto los disparos (de cualquiera de las armas) como los escudos, están muy bien realizados, y cuando hay enfrentamientos de muchos Pods la visión de la batalla muchas veces nos hace olvidar que estamos peleando. Por el otro lado, el tratamiento de las texturas es algo pobre, tanto en el terreno como en el cielo, y los polígonos de los robots son algo escasos (aunque el detalle de que podamos ver al conductor del Pod es fantástico). Lo bueno es que Cyberstrike soporta Direct 3D, así que se puede jugar con cualquier tarjeta aceleradora 3D.

En síntesis, creo que el Cyberstrike es un juego interesante para los fans del género, y les va a dar algo para divertirse hasta que aparezcan el Heavy Gear II o el Mechwarrior 3.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de robots orientado al juego por Internet.
LO QUE SI: Los gráficos. El modo Multiplayer.
LO QUE NO: Las texturas. El servidor de Simutronics.
¡No se escuchan los pasos de los robots!

69%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Head Games Publishing*
Internet: *www.headgames.net*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*



Extreme Tennis

Extreme Tennis, extremadamente malo

Por Diego Rivas

Como ya hemos mencionado en algún número anterior, no existen juegos de tenis que provoquen demasiada adicción. En este caso, Extreme Tennis es tan malo que hace parecer a los otros como excelentes alternativas.

Si Extreme Tennis es la nueva atracción de Head Games Publishing, entonces les voy recomendando que vayan vendiendo acciones de esta compañía porque le veo un futuro negro. Si bien es cierto que parece más que complicado crear un buen juego de tenis, también pensaba que era tan o más difícil hacer un juego tan malo como el realizado por Head Games.

¿Por qué me tocó este juego a mí?

Bastó correr la presentación para saber que este no iba a ser el juego de tenis que estaba esperando. En una introducción más propia de una TI 99 4A que de una PC de estos tiempos aparece una pelota de tenis arrojada al aire sobre un fondo verde loro y un celeste chillón (que intentan representar al césped y el cielo supongo). La pelota, mediante una explosión, se transforma en el en el logo de Head Games.

Luego de semejante derroche de tecnología e inventiva, nos encontramos con el juego y acá aparece el primer garrón. La interface. Parece ser que Head Games pensó que el Extreme Tennis iba a terminar siendo el nuevo Alone in the Dark, ya que ideó una interface en primera persona en la cual debemos desplazarnos dentro de un complejo deportivo, elegir la ropa, el calzado y la raqueta que vamos a usar para poder ingresar al court. Demás está decir que en el momento que entramos a la cancha, aparece una pantalla donde debemos definir las opciones del juego, y uno se termina preguntando para qué tuvimos que pasar por el vestuario. Dentro de estas opciones, uno puede definir el tipo de encuentro (singles, dobles femeninos o masculinos o dobles mixtos). A su vez permite elegir el modo del juego (práctica, exhibición o torneo) y el estadio donde se va a jugar (cualquiera de los cuatro grand slams, claro que no con los nombres correctos).



El juego

Una vez dentro del partido, podemos apreciar los gráficos de los jugadores, el estadio y el público. Si bien los mismos no son espectaculares, comparado con el resto del juego es de lo mejor. Los desplazamientos de los jugadores son un poco lentos, pero el símil del golpe parece bastante real (especialmente si lo comparamos con el Actua Tennis). El control del juego puede efectuarse con el teclado o con el joystick e incluye dos tipos de golpes, aunque no se puede apreciar la diferencia entre uno y otro (supongo que habrán intentado crear el slice y el top spin pero sin ningún éxito). Ni siquiera se salvan del incendio que representa este juego los nombres de los jugadores, ya que en ningún caso son los reales sino meras imitaciones donde lo único que no se tergiversa es su nacionalidad. Además sólo se puede elegir entre 16 jugadores. Otro punto que termina exacerbando es la forma en que se quejan los jugadores cada vez que cometen un error. Sólo poseen una forma de expresar su bronca que es apretando la pelota con rabia. Bueno, si van a jugar el juego les recomiendo que eliminen la opción o verán este gesto cada dos puntos jugados. Tampoco posee un ranking mundial, como han estado incorporando otros juegos, y que incentiva a continuar con un juego para terminar siendo el mejor del mundo.



En síntesis

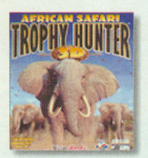
Si estás enfermo por un juego de tenis, me parece que deberías preguntarles a tus viejos si todavía tienen guardada ese viejo Telematch, y cargar el cartucho del tenis, que consistía en dos líneas que golpeaban un símil de pelota en blanco y negro. Probablemente te diviertas más.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El peor juego de tenis en años.
LO QUE SI: Se puede apretar el escape apenas comienza el partido y terminarlo en ese mismo momento, con lo que por suerte el aburrimiento dura poco.
LO QUE NO: La falta de variantes en los golpes. La interface. Los nombres de los jugadores. Etc, etc.

45%

African Safari Trophy Hunter 3D



¿Y si mejor cazamos a los programadores?

Por Rodrigo Peláez

La mala noticia: Nuevamente WizardWorks (Deer Hunter, Carnivores) y Quantum Axcess apuestan por atrapar al jugador ocasional (tu viejo por ejemplo) olvidándose por completo de todos aquellos que ansiamos, de una vez por todas, sentir (aunque sea virtualmente) la excitación de un deporte como la caza.

No hay nada que me moleste más que una buena idea mal llevada a cabo. Y eso viene ocurriendo desde el lanzamiento del primer juego de cacería. En el caso de Quantum Axcess, la falta es más grave, puesto que si bien tuvo la gran idea de desarrollar el primer juego de cacería en la sabana africana, sus resultados fueron dispares.

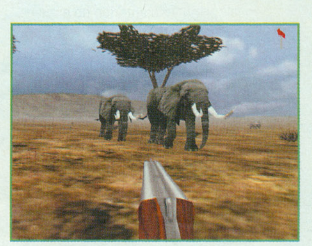
Empecemos por partes: African Safari Trophy Hunter 3D (ASTH3D) nos ofrece dos locaciones diferentes del Africa donde llevar a cabo la acción y cuatro distintos tipos de animales: Elefantes, cebras, kudus y elands (una especie de gacela) para cazar. Una vez elegido el sector y la presa, nos proporcionará el arma más adecuada (sólo hay dos tipos, y ni siquiera podemos elegirlas nosotros), y seremos transportados a un mapa que deberemos recorrer en busca de algún indicio (huellas, excrementos, etc.) de nuestras víctimas. Cuando esto ocurre, podemos optar por pasar a la vista 3D e intentar atraparlos. Hasta ahí todo muy lindo, pero los altibajos se notan al instante: al parecer, y en pos de darle un toque de moralidad y realismo al juego, sólo nos permitirán cazar una especie por vez, caso contrario, seremos detenidos por las autoridades dando por finalizada nuestra aventura. De más está decir que nos perderemos infinidad de oportunidades de atrapar magníficos ejemplares por no tener la licencia adecuada para ello. Para colmo, al matar una de las bestias que sí podemos cazar, ¡finaliza nuestro tour!

Los gráficos son otra paradoja: Si bien los animales están modelados en 3D y a la distancia se ven bastante bien, de cerca se aprecia la falta de unos cuantos polígonos. Por otro lado, las manadas nunca superan más de 5 o 6 ejemplares (obviamente los programadores jamás vieron Daktari) y cuando huyen, rara vez cambian de rumbo como sucede en la vida real. Un dato interesante: Un AT-AT de Star Wars es más agraciado al caminar que un elefante del ASTH3D, y el resto de los animales corre con el mismo ritmo, tipo coreografía de Fama (la versión latina). Encontraremos también cocodrilos en ciénagas; lo curioso es que, o están haciendo la colimba, o se están frotando con una cocodrila porque no paran de hacer flexiones de brazos. Lamentablemente nunca salen a perseguirnos, patético (podrían haber hecho fortuna en el tren fantasma del ItalPark). Cuenta la leyenda que podemos toparnos con leones hambrientos, pero al que le agarró hambre buscándolos es a mí, porque nunca encontré uno.

Los escenarios son similares en las dos regiones donde podemos cazar, y a decir verdad, bastante pobres. Los arbustos y las montañas son sprites y nos recuerdan nuestra infancia porque parecen kalquitos mal pegados (están repletas de desfasajes), los árboles están modelados en 3D.

Con respecto al sonido, algunos efectos están muy bien logrados (los disparos, el arma cuando recarga, el sonido ambiente) y otros dan pena (como nuestras pisadas, que cumplen el sueño de todo niño de ser pirata y tener una pata de palo).

Se extraña también (y esto es común en todos los juegos de caza) el pasaje del tiempo: podemos buscar animales durante horas y nunca anochece (eso sí, dormidos nos quedamos).



Pero no todo es malo en el ASTH3D, ya que posee algunas características que lo hacen entretenido: A) Es muy fácil de jugar. B) Dispararle a un elefante y no matarlo significa que intentará aplastarnos (es alucinante ver al mastodonte correr enloquecido hacia nosotros mientras brama pidiendo venganza), con lo cual podemos optar por disparar nuevamente, o treparnos a algún árbol cercano. C) La música de los menúes es bárbara. D) Para pasar un buen rato no está nada mal (mientras no seas el animal).

En conclusión

Deberemos seguir esperando que alguna compañía de soft se inspire y lance un simulador de cacería como la gente. Mientras tanto, tenemos a éste, que es lo mejorcito que salió al mercado. O por qué no, intentar liquidar presas humanas en algún DEATHMATCH de nuestro arcade 3D favorito. ¡Clarence volvé, te perdonamos!

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El primer juego de cacería en el Africa y, actualmente, el mejor.
LO QUE SI: La música. Curva de aprendizaje veloz. Algunos efectos de sonido.
LO QUE NO: La poca variedad de animales. Armas y escenarios para elegir. Configurar las teclas es más difícil que encontrar al león!

52%

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA



Informe Especial

Hace exactamente un año que publicamos un informe sobre el Voodoo2, y ahora, 12 meses después, nos encontramos nuevamente en un informe acerca del último chip de 3Dfx, el Voodoo3. Ahora te presentamos las respuestas a todo lo que necesitabas saber sobre este nuevo procesador gráfico que promete ser uno de los más importantes del año.

Si yo ya tengo dos Voodoo2 en SLI, ¿conviene cambiar a Voodoo3?

Esa es una decisión que cada uno puede tomar. El Voodoo3 es el último producto de 3Dfx en la familia Voodoo, y es por esta razón que alcanza el próximo nivel en lo que a gráficos en 3D respecta. Entre las mayores diferencias se encuentran: la posibilidad de mostrar en pantalla resoluciones superiores a 1024x768, el poder procesar imágenes en 3D en una ventana y no ocupar dos slots PCI.

¿Se puede usar un Voodoo2 con un Voodoo3?

Si, pero no hace falta. El Voodoo 3 funciona en 2D y en 3D sin la necesidad de tener otra placa conectada en la PC.

¿Hay una versión PCI del Voodoo3?

Sí. El Voodoo3 2000 está disponible para el bus PCI y/o AGP.

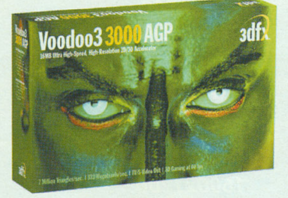
¿Seguirá 3Dfx vendiendo placas basadas en algún chip Voodoo a otras compañías?

3Dfx seguirá vendiendo soporte para chips Voodoo2 y Voodoo Banshee.

¿Cuántos tipos distintos de Voodoo3 hay? ¿Cuáles son sus características principales? ¿Cuándo estarán disponibles en el mercado?

Hay tres modelos distintos: el Voodoo3 2000 AGP, Voodoo3 2000 PCI, Voodoo3 3000 AGP, y próximamente el Voodoo3 3500 AGP.
Características principales:

- 16MB SDRAM
- Soporta resoluciones de hasta 2048x1536
- Aceleración completa de 128-Bit 2D
- Descompresión de DVD por hardware
- Soporte de DirectX, Glide y OpenGL
- Alpha-Blending
- Single Pass, Single Cycle Bump Mapping
- Single Pass, Single Cycle Trilinear MIP-Mapping



- Sub-Pixel y Sub-Texel Correction
- Gouraud Shading

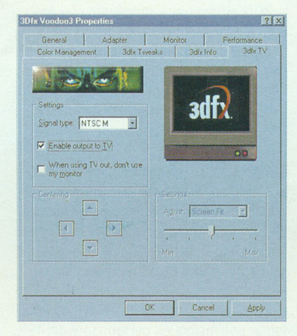
Estos productos estarán en la Argentina en el mes de Mayo.

¿Sacará 3Dfx una versión del Voodoo3 que solamente funcione en 3D?

No. Todas las placas basadas en el chip Voodoo3 funcionan en 2D y 3D, lo que no implica que reduzca su performance en 3D.

¿Qué normas de TV soporta?

PAL-N y NTSC.



¿Por qué no soporta más de 16MB?

Un frame buffer de 16MB soporta 1280x1024, 16bpp, triple buffered y un buffer de 16bit de profundidad con 6MB de memoria para textura. A todo esto, Voodoo3 también renderiza a 1600x1200, lo cual implica que no hay necesidad de 32MB si con 16MB se pueden lograr los mismos resultados.

¿Por qué el Voodoo3 no soporta renderizado en 32bit, texturas más grandes o texturas en 32bit?

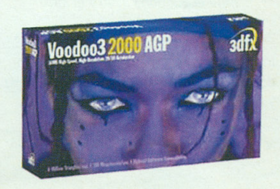
Hay dos razones: Velocidad de FPS y calidad de imagen. Los cuadros por segundo es lo mas importante que una plataforma puede ofrecer, y no sólo los FPS promedio, si no una velocidad constante. Renderizar una escena en 32bpp con un buffer para cuadros en 32bpp requiere el doble de ancho de banda de memoria que 16bpp y por supuesto a mayor ancho de banda, menos FPS. En cuanto a la calidad de la imagen, 3Dfx ha logrado hacer que los juegos se vean bien en 16bpp. Lo que realmente hace el procesador es calcular los colores en 32 bits y luego en vez de truncar los valores, se utiliza un algoritmo que retiene casi el valor del color. El resultado de esto es una renderización que se asemeja bastante a 32bit pero mucho más rápida.

¿Qué sistemas operativos soporta?

Windows 95, Windows 98 y Windows NT 4.0.

¿Tiene salida para TV la placa de 143MHz?

Las placas que funcionen con el Voodoo3 3000 y el 3500 serán las únicas que tendrán soporte para TV a través de un conector S-Video y otro RCA.



En las especificaciones del Voodoo3 3500 se indica que tendrá soporte para monitores DFP (Digital Flat Panel), ¿tendrá además soporte para monitores normales?

El Voodoo3 3500 soportará tanto monitores DFP como monitores normales, además de la salida para TV en PAL-N o NTSC.

¿Cuál es el máximo de colores posible a través de la salida 3D?

El Voodoo3 realiza cálculos internos de 32bpp, que con un algoritmo de compresión los convierte a 16bpp. Gracias a esto se pueden lograr colores más aceptables en un ancho de banda de memoria más bajo.

En las especificaciones del Voodoo3 dice que posee asistencia para descompresión de DVD por hardware. Si yo tengo instalada una placa decodificadora de DVD, ¿voy a poder sacarla cuando instale el Voodoo3 y mirar películas de DVD directamente desde esta placa?

El Voodoo3 hace que la decodificación del video sea más rápida. Este posee un decodificador por hardware que ofrece 30 cps de video MPEG-2 sin perder ningún cuadro y un Soft de DVD para soportar los CODECs más conocidos. Esto significa que la

decodificadora que estaba instalada en tu PC se puede reemplazar por una Voodoo3.

¿Todas las versiones del Voodoo3 son compatibles con motherboards Super 7? ¿Tendrá algún problema con el K6-3 de AMD que pronto saldrá al mercado?

Absolutamente todas las placas basadas en el chip Voodoo3 funcionan tanto en mothers de Pentium como de AMD.

¿Cuáles son las diferencias en velocidad entre el Voodoo3 3000 y el 3500?

El 3000 opera a 166 MHz y produce 333 millones de texels (megatexels) por segundo, mientras que el 3500 operará a 183MHz y producirá 366 megatexels por segundo.

¿Cuándo sacará 3Dfx una placa funcionando en AGP 4X?

3Dfx anunció que una versión AGP 4X del Voodoo3 estará disponible para los OEM en el momento que este bus sea intruducido al mercado.

¿Soporta filtrado anisotrópico?

Después de haber visto los resultados de la calidad de imagen, 3Dfx decidió no incluirlo en sus características.

¿Habrá modificaciones del Glide con la salida del Voodoo3?

Generalmente 3Dfx usa Glide para unir a todos sus procesadores a un API en común. El Glide 3.0 salió hace poco y es completamente compatible con el Voodoo3. A su vez, Voodoo3 también es compatible con versiones anteriores del Glide (2.X).

¿Tiene algún soporte en especial para las intrucciones 3DNow! del K6-2 de AMD?

3Dfx estuvo trabajando junto con AMD para asegurarse de que los drivers del Voodoo3 puedan obtener la máxima de performance posible utilizando 3DNow!

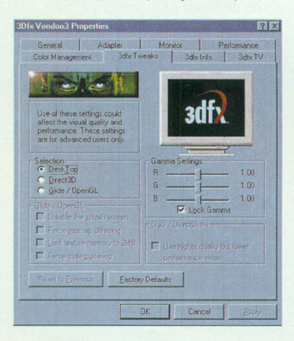
¿Proveé optimizaciones para Pentium III?¿Y para Pentium II?

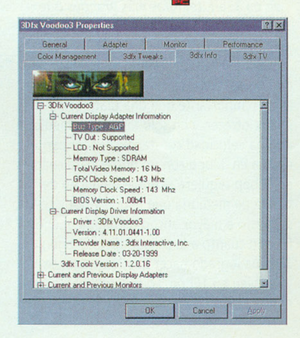
3Dfx también estuvo colaborando con Intel pudiendo así optimizar todos los productos de la familia Voodoo para Pentium III. Todos los API soportados por el Voodoo3 (incluyendo DirectX 6, Glide y OpenGL) han sido optimizados para los procesadores Pentium III.

En lo que respecta al Pentium II, se pudo lograr una mejora en performance del 15% haciendo que unos nuevos drivers del Voodoo Banshee utilicen los comandos del PII, evitando así saturaciones del CPU.

Está todo dicho, Voodoo3 implementa muchas mejoras con respecto a su predecesor y seguramente sus placas serán una de las más vendidas en este año.

Esperamos que este informe te haya respondido todas tus dudas acerca del Voodoo3 y ya sabés que cualquier duda que tengas podés mandar un mail o escribirnos una carta a la editorial.





Benchmarks

Voodoo3 2000

Half Life
800x600 - 45 cps
1024x768 - 43,8 cps

Turok 2
800x600 - 74,4 cps
1024x768 - 59,3 cps

Quake II (TimeDemo1)
800x600 - 95,3 cps
1024x768 - 64,8 cps
1600x1200 - 28,5 cps

Quake II (Crusher Demo)
800x600 - 53 cps
1024x768 - 41,8 cps
1600x1200 - 20,2 cps

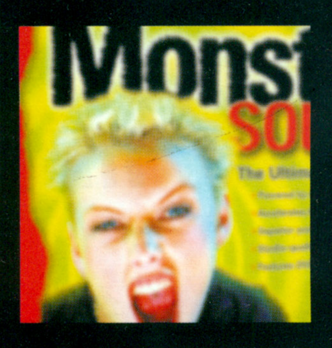
Voodoo3 3000

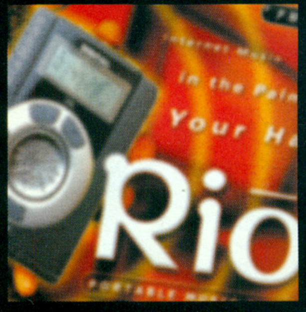
Half Life
800x600 - 46,1 cps
1024x768 - 43,9 cps

Turok 2
800x600 - 77,3 cps
1024x768 - 64,7 cps

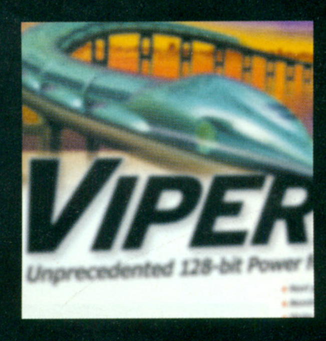
Quake II (TimeDemo1)
800x600 - 113,3 cps
1024x768 - 79,2 cps
1600x1200 - 34,9 cps

Quake II (Crusher Demo)
800x600 - 57,4 cps
1024x768 - 46,8 cps
1600x1200 - 23,2 cps





Más Energia, Más Poderio, Más Eficiencia y Más Rápido







NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA SE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.

CONNECT with Rockwell

Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamond-mm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.



Sienta el Poder de Internet



AMD K6-2 3DNow!

Un procesador práctico

Por Máximo Frias

En el número 15 de XTREME PC se estuvo hablando de todos los detalles técnicos del procesador de AMD llamado K6-2 3DNow! En esta nota voy a contarles sobre los beneficios, ventajas y desventajas de tener un procesador que no es marca Intel y de un precio mucho más económico.

Más barato

A la hora de actualizar la PC, el bolsillo es una de las cosas que más se tiene en cuenta, y muchas veces el cambio a Pentium II hace que uno se prive de ciertos lujos como podrían ser un DVD-ROM, un monitor más grande o una placa aceleradora de video. Esto se debe a que muchos no conocen otras alternativas tales como podría ser el K6-2 3DNow! de Advanced Micro Devices.

Un procesador de estos en su versión 400MHz puede llegar a ser quizá una de las mejores opciones si se busca una actualización económica y solamente para juegos. La actualización mother y micro para un procesador Intel PII-350 ronda los $550 mientras que el K6-2 de AMD solo está en $400 y no hace falta cambiar a un gabinete ATX.

En sistemas operativos

Hace unos años cuando había salido el Windows 95 estaban los 486DX, los Pentium y otros procesadores como el 6x86 de Cyrix y el K-5 de AMD. El problema de la primer versión del Windows 95, era que reconocía solamente dos tipos de procesador: Pentium y no Pentium. El problema aparecía para aquellos que tenían un 6x86 de Cyrix y (a pesar de que el procesador rendía como un modelo de Intel) no podian jugar a ciertos juegos que detectaban un 486 (por ejemplo el Sonic CD).

Varios años pasaron y por suerte Windows 98 y Windows NT 4.0 ya no tienen ese problema. Estos dos sistemas operativos que son casi un estándar en todas las PC de la Argentina aceptan y detectan al K6-2 3DNow! de AMD y lo utilizan con la misma eficiencia que cualquier procesador de Intel.

Los juegos, los drivers y el dichoso 3DNow!

El rendimiento del AMD K6-2 400MHz en los juegos es comparable al del Pentium II 350MHz, siempre y cuando el software esté optimizado para 3DNow! Juegos como el Quake II ya tienen unos drivers para Voodoo2 especiales que reconocen y utilizan las instrucciones 3DNow! para poder lograr un incremento considerable en los cuadros por segundo.

Sin embargo los juegos que todavía no utilizan 3DNow! funcionan a una velocidad más que aceptable. Unreal, SiN, Need for Speed III y Half-Life son algunos de los tantos juegos en 3D que aún sin estar optimizados para 3DNow! funcionan a la perfección hasta con una Voodoo Graphics (Monster 3D).

Multimedios K6

Ademas de los juegos hay ciertos programas que hoy en día necesitan un procesador potente por más que la tarea de éste sea totalmente secundaria. WinAMP y sus coloridos Plugins de visualización utilizan un gran porcentaje del procesador para poder verse en pantalla y esto hace que en muchas máquinas correrlos a 30fps sea casi imposible. El K6-2 de 400MHz lamentablemente no llega a igualar al PII-350 realizando estas tareas, pero sí puede mostrarlos en una velocidad aceptable.

La decodificación de MPEG-2 via Software es sin duda lo que más procesador necesita, afortunadamente ésta es una tarea que el K6-2 puede cumplir sin ningun tipo de impedimento, aclarando por supuesto que al haber un cambio muy veloz de imágenes, la película aparece un poco recortada pero eso es más bien problema de los software.

Los archivos Audio MPEG Layer 3, más conocidos como MP3 tambien necesitan velocidad del procesador para crearlos. Ahora con uno de los últimos compresores de MP3, una canción de 4 minutos puede ser convertida en tan solo 1 minuto.

Conclusión

Como dije al principio, K6-2 de AMD es un procesador práctico que sirve para realizar una actualización económica. Cumple con todos los requisitos mínimos de los programas de hoy en día y hasta en algunos casos los supera. A medida que vayan saliendo más optimizaciones para 3DNow! el K6-2 va a ser cada vez más potente.

	OpenGL	3DNow!
512x384	50 cps	82,7 cps
640x480	49,6 cps	69,6 cps
800x600	41 cps	45,4 cps

Acá se puede ver la diferecia notable de velocidad al correr el Quake II con y sin 3DNow! Los drivers pueden ser bajados de la página de AMD y necesitan una placa que funcione a base del Voodoo2.

juego extendido

El RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Compañía /Distribución: *Monolith / Gt Interactive*

Blood 2: The Nightmare Levels

Por Sebastián Di Nardo

El momento ha llegado y finalmente la expansión para el Blood 2 llegó a nuestras manos. Para nuestra sorpresa, The Nightmare Levels (TNL) responde a una nueva tendencia en el mercado de las expansiones, la brevedad. Dice el dicho que lo breve si es breve es dos veces bueno, ¿es éste el caso? 6 niveles, eso es todo lo que TNL significa. Sólo 6 escenarios producto de la imaginación retorcida de Caleb, Gabriella, Ophelia y Jojo. Los cuatro están sentados alrededor de una fogata, disfrutando de un descanso en su peregrinaje, y comienzan a hablar de sus angustiosos sueños. El primero es Caleb, quien al comenzar su relato es transportado a otra dimensión para ser partícipe y protagonista de su propia pesadilla. Ésta tendrá lugar en un helado paisaje, repleto de estúpidos monjes que nos tiran más oraciones que balas. Luego será el turno de Ophelia, cuya misión será la de destruír un álbum de fotos de la universidad, dejándole paso a Jojo que deberá escapar de un circo, y después atravesaremos una mansión junto a Gabriella. Al final de cada nivel, todos los personajes se encontrarán con Caleb, quien luego de atravesar una misión del oeste llena de curas insultadores, se encargará de dar fin a este mal sueño.

Gráficamente, Monolith no nos proporciona nada nuevo, los problemas de clipping siguen estando presentes y es muy común que luego de un par de disparos los cadáveres se transformen en pedazos de carne que en repetidas oportunidades quedan incrustados en la pared. La inteligencia artificial de los enemigos tampoco tuvo mejorías, los que generalmente responden a nuestras balas con insultos y miradas atónitas, transformando TNL en la galería de tiro del viejo Italpark.





Como premio consuelo de toda esta Pesadilla nos queda la inclusión de 2 nuevas armas, una escopeta de combate y un arma llamada Flyer, una especie de gancho que arroja cadenas que arranca la carne de nuestros enemigos hasta convertirlos en carne nauseabunda.



En cuanto al modo Multiplayer, sigue teniendo los mismos problemas que lo hacían prácticamente injugable, dejándonos 6 niveles diseñados con este fin para hacer absolutamente nada.

TNL es un paquete de expansión que no nos aporta mucho más que 2 horas de juego. Los enemigos no representan un peligro, y cualquier jugador experimentado puede llegar al final de esta "Pesadilla" sin muchos dolores de cabeza. El diseño de algunos niveles y las 2 armas nuevas son las únicas brillanteces que nos ofrece esta expansión, que realmente no tiene mucho sentido. El tiempo de carga entre niveles es muy grande, y quizás tardamos más en cargarlos que en jugarlos.

De todas formas representa un entretenimiento para los amantes de Blood 2, que pueden pasar un buen rato destripando monstruos a tiros, pero si buscás algo nuevo, éste no es el lugar.

TNL tiene tanto peligro como un partido de tejo. ¿Otro partido?, no gracias.

Lo que sí: Un par de niveles interesantes y 2 armas nuevas.
Lo que no : Es terriblemente corto y no representa grandes dificultades.

59%

Compañía /Distribución: DMA

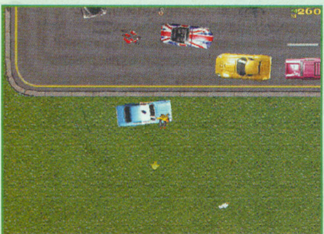
Grand Theft Auto: London 1969

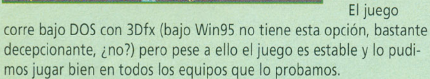
Por Maximiliano Peñalver

Londres de 1969... ¿será esta también una buena época y una ciudad adecuada para el crimen como en la versión original de GTA? Probemos... total, ¿qué tenemos que perder? y además el primero era una verdadera masa (ver Xtreme PC Número 5).

Lo primero que nos dió en los gemelos con este disco de datos es el cambio de reglas en el tráfico, (recordemos que estamos en Inglaterra) hecho que realmente toma un tiempo para acostumbrarse pero que nunca deja de ser una incomodidad.

Pero por suerte este disco de datos sigue los parámetros que hicieran tan adictivo a su antecesor: Robo de autos, asesinato de mafiosos y el poder manejar como dementes a bordo de una gran variedad de vehículos (con 30 completamente nuevos de esta versión).





Para los que pensaban hace casi un año que los gráficos de GTA eran una momia, les tengo malas noticias... este disco de datos, además de usar exactamente el mismo engine, no incluye ni un solo efectito nuevo. O sea que visualmente no esperen ninguna mejora, aunque no significa que éstos decepcionen, sólo cumplen su cometido con lo justo.

El juego corre bajo DOS con 3Dfx (bajo Win95 no tiene esta opción, bastante decepcionante, ¿no?) pero pese a ello el juego es estable y lo pudimos jugar bien en todos los equipos que lo probamos.

London 1969 posee los mismos tracks de música del original (bah, de hecho hay que mantener en el CD-ROM el CD original del juego y no el de la expansión una vez instalado) y algunas nuevas digitalizaciones de voz, que por cierto, incluyen bastantes insultos ingleses.

Los controles siguen siendo los mismos aunque de todas maneras, se pueden reconfigurar a nuestro antojo. Con unos diez minutos de práctica ya estaremos realizando las maniobras indispensables para salir airosos de casi cualquier encrucijada, lo que no significa que podamos eludir sistemáticamente a los policías, sobre todo cuando más de tres patrulleros están tras nuestro rastro. Los autos son uno de los mejores aspectos de esta expansión, con una gran variedad para "elegir" entre los modelos clásicos de aquella época, como Aston Martins grises como los que usaba James Bond, y la fiel recreación de ciertos sectores de Londres como el Piccadilly Circus, que se reconocen a simple vista, en los que recorreremos 32 nuevas misiones.





El modo multiplayer sigue siendo interesante, pero las opciones siguen estando limitadas a Deathmatch o Cannonball. El primero es obviamente el clásico todos contra todos, y el segundo es una carrera por un camino predefinido (hay 3) aunque también está permitido utilizar las armas que encontremos en el camino contra los demás. Los que no posean una LAN, ya pueden irse olvidando de este modo ya que bajo cualquier otro el Lag es insoportable.

Para todos aquellos que terminaron el GTA y se quedaron desesperados por más, este disco de datos llenará ese vacío por completo, pero para aquellos que ya hayan tenido suficiente o que no les haya gustado tanto el original, olvídense de London 1969. No trae nada que les pueda llegar a llamar la atención.



Lo que sí: Más de lo mismo...
Lo que no : Más de lo mismo...

60%

Compañía /Distribución: *2015 / Activision*

Wages of SiN

Por Sebastián Di Nardo

Ya todos conocemos la controversia y los problemas que ocasionó la salida del SiN. A pesar de ser un buen juego y de prometer muchas cosas interesantes, estaba bajo la sombra de la inminente salida del Half-Life. Como intento de robarle un poco de mercado y atraer la atención, Ritual se apresuró para ganarle por unos días a su competencia. ¿El resultado? Muchos bugs y terribles tiempos de carga que convirtieron al SiN en una experiencia terriblemente frustrante. Casi una semana después, colocaron un megapatch que pesaba una animalada, y la gente frustrada y defraudada protestaba por la dimensión del mismo. Lo peor era que desgraciadamente era demasiado tarde para revertir esa situación de injugabilidad, Half-Life ya estaba a la venta. Realmente una pena, porque a otro nivel, Sin fue un buen arcade 3D.

Hoy, casi 4 meses más tarde, 2015 nos da la oportunidad de extender la historia de nuestro héroe John Blade.



Con él combatimos a Gianni Manero, un capo de la mafia que está utilizando la tecnología Sin-Teck para equiparse con un ejército de mutantes. Por supuesto que no estaremos solos en esta empresa, una vez más nos acompañará nuestro hacker J.C., quien oportunamente nos ayudará a descifrar códigos y entrar en computadoras para extraer datos.

Para completar nuestra empresa, deberemos atravesar un total de 17 nuevas misiones, en las que nos encontraremos con nuevos enemigos, la mayoría de ellos mutantes y mafiosos. Por suerte contamos



con 7 nuevas armas que se agregan a nuestro arsenal para combatir a nuestros adversarios. También notaremos algunos cambios, como la posibilidad de armarnos con 2 pistolas para hacernos sentir protagonistas de una película de John Woo. Pero las armas más interesantes son los misiles





sidewinder, que tienen un impresionante poder de fuego; la IP36(un arma bestial, que destruye todo lo que se encuentre a su alrededor); y los cohetes teledirigidos que dispara el rocket launcher. Estos últimos son muy interesantes porque nos permiten comandar el misil para perseguir por los pasillos a nuestros enemigos. Desafortunadamente quedamos indefensos mientras lo hacemos y a merced de cualquier patán que quiera ajusticiarnos.

En cuanto al modo multiplayer, además de 10 escenarios, tendremos la posibilidad de jugar otros modos, además de los tradicionales. Hoverbikes nos permitirá medirnos contra nuestros amigos montados en unos vehículos similares a las del Forsaken, pudiendo optar para balearnos entre nuestras armas, o las que incluyen los hovers.

A pesar de que Wages of SiN tiene tantas ventajas, vuelve a la vieja época de correr, disparar, buscar switches o llaves y abrir puertas. Para quienes busquen algo similar a Half-Life o Thief, donde la medida y la cautela hacen al sabio, vayan olvidándose. Esto es tiroteo puro.

Si bien WoS no va a revolucionar a la industria del juego, tiene cosas muy interesantes y el modo multiplayer es muy divertido. Desgraciadamente vuelve a caer en algunos de sus antiguos errores. Uno de ellos está relacionado con el sonido, especialmente para los poseedores de placas con A3D, que tendrán que escuchar el sonido que activa el Splash tantas veces que van a querer patear la máquina. Y lo más terrible de todo es la cantidad de veces que cambia la resolución de nuestro monitor al comenzar y los tortuosos tiempos de carga entre nivel y nivel que siguen diciendo: Presente!!

¡A pesar de todo para los amantes del tiroteo y la sangre, sale con fritas!

Lo que sí: 17 niveles single player, 7 nuevas armas y buenos niveles multiplayer.
Lo que no : Vuelven a caer en viejos errores con bugs que ya conocemos.

75%

Pequeño Saltamontes

Humillar, enfurecer, desalentar al adversario

Por Durgan Nallar

Wu Tai Chan, Tibet. Mayo 6 de 1999. Charlie y yo finalmente encontramos el sendero oculto entre los altos peñascos. La tormenta de nieve había pasado, pero el suelo todavía era resbaladizo y el viento del este nos calaba los huesos. Un muro de niebla impedía ver la cima de la montaña. El viejo mapa mostraba el final del recorrido en la ladera cortada a pico. Nos dejamos caer, exhaustos. Charlie tiritaba y murmuraba entre dientes. Parecía que el insoportable viaje había sido en vano, que nunca encontraríamos el templo. Dos días atrás habíamos consumido las últimas raciones de alimento. ¡Si Charlie no se hubiera comido el sánguche de milanesa que me había preparado mi vieja! No lo lograríamos, ya no. Tenía tanto frío... El sueño empezaba a vencerme cuando hubo un rozar de piedras, un trueno alejándose. Miré hacia atrás, al borde de la inconsciencia. Un enorme portal había aparecido en la roca y una farola oscilaba en la penumbra, acercándose.

Tres semanas después

El buen Charlie golpeaba la pared de al lado, tratando de comunicarse conmigo. Lástima que yo no tenía ni idea de Morse. Sin embargo, podía deducir lo que trataba de decirme. Desde que habíamos sido encerrados en las celdas oscuras del monasterio, cada noche ocurría lo mismo: el viento traía sonidos familiares, música (Nine Inch Nails, White Zombie, Starlight), lo cual me animaba a pensar que estábamos en el lugar correcto. No obstante, durante el largo día los monjes se negaban a hablar. Supongo que estaban educándonos en el arte de la paciencia.

Una tarde, por fin, un hermano rechoncho y calvo -todos eran calvos, lo cual me causaba mucha gracianos condujo por el laberinto de piedra hasta una bóveda tenuemente iluminada. Allí vimos una serie de computadoras conectadas en red, y a algunos monjes practicando el Salto del Cohete. Aquél era el origen de los sonidos. En un rincón descansaba una pila de juegos, algunos discos rígidos, y algo que me pareció un equipo completo de mate con bizcochos de grasa. Un monje bajito entraba en ese momento. Aclaró la garganta y dijo: "Sabemos que vosotros habéis venido a perfeccionar vuestra habilidad y endurecer vuestros espíritus en la sabiduría Shaolin. Pero antes deberéis probar vuestra fe ante la hermandad. Sentáos ahí e instalad Windows. Si falláis, seréis devueltos al mundo exterior y ya nunca encontraréis el camino de regreso al Templo". Nos pusimos manos a la obra.



Unreal: en multiplayer, apretando la tecla J, seremos felices, felices.

Al terminar, nos dijo: "Ahora buscad en www.xtremepc.com.ar el parche para incrementar el nivel de dificultad de Half-Life (revhl_skill1.zip, de 123 K), instaladlo y jugad en el modo Suicida". Y así lo hicimos.

La humillación

Durante la mañana trabajábamos en los campos de cereal, duramente. Por la tarde practicábamos giros y puntería con el mouse, y reinstalábamos Windows. Pasamos así cuatro meses. En el amanecer del primer día del quinto mes, el monje bajito nos volvió a hablar: "Ahora que ya domináis el arte del combate y habéis templado vuestros espíritus, es hora de aprender la mística del insulto y la humillación. Sólo de esta manera se puede desalentar a vuestros enemigos para que pierdan el control". Nos llevó ante las máquinas. "Cargad Quake II y mirad", dijo.

Ya en juego, Charlie y yo corríamos constantemente, recogíamos armas y escudos y buscábamos al monje bajito. Pasaron unos minutos sin que lo viéramos rondar por el nivel, y luego, para nuestra sorpresa, empezamos a morir una y otra vez. El monje jugaba como un demonio. No pudimos hacer nada para detenerlo. Cuando la partida terminó, nos dijo: "Como notáis, no siempre la vista lleva a la victoria. Debéis prestar atención a vuestros oídos más que a vuestros ojos. Los escuchaba venir hacia mí y anticipando desde qué dirección, pero ustedes no me escuchábais porque por momentos yo iba caminando, para no hacer ruido.

Se debe caminar o hacer strafe (desplazarse de lado), pero no ambas cosas a la vez, si queréis ser silenciosos como una mariposa. Es el mismo principio que estábais aplicando al andar sobre papel de arroz sin rasgarlo". Charlie y yo estábamos sorprendidos. A continuación, el monje dijo: "Ahora cargad Unreal y mirad".

Ritos de la China

La habitación permanece envuelta en una penumbra roja. Los monjes nos observan en silencio, como siempre. Charlie y yo nos miramos con aprensión, pero dispuestos a seguir adelante. Nuestras flamantes -y graciosas- calvas brillan a la luz de las velas. El fuego arde en el centro de la estancia. Con estudiada lentitud abrazamos la olla incandescente para que nuestros antebrazos queden tatuados con el complicado diseño del metal. Apretamos los dientes. El aire se llena con el olor dulzón de la carne quemada, y una mezcla de lágrimas y sudor nos cubre el rostro. Cuando nos retiramos, sobre la piel humeante aparecen los símbolos de Unreal, Quake I, II y III, Blood II, Shogo, Heretic II, Half-Life y varios otros, incluyendo XPC. Hemos sido aceptados. ¡Y como duelee!

La furia

Aplicando también para Unreal lo aprendido en Quake, tratábamos de no hacer tanto ruido al desplazarnos por el nivel; pero resulta que en Unreal no se puede andar en completo silencio. En un recodo, vi al monje -que aparecía como una mujer de traje rojo- y le disparé con todo lo que tenía. El monje cayó. Salté sobre el cuerpo con un grito de alegría, pero enseguida mi personaje explotó en pedazos, alcanzado por un resplandor violáceo, desconocido. Desde mi cabeza cercenada vi a la mujer-monje nuevamente de pie, sopesándose con burla un enorme pecho. Me puse colérico. A mi lado, el monje real dijo: "En Unreal podéis fingiros muerto. Apretáis la F y vuestro personaje permanece acostado en el suelo. Cuando tenéis la oportunidad, os levantáis y atacáis por la espalda". Charlie se envaró en la silla, protestando: "¡Pero eso no es de caballeros, hermano!". El monje le aplicó una tremenda llave de Kung Fu. "Con la J y la L, hacéis señas obscenas para enfurecer el enemigo, y con la K os podéis saludar en la victoria". Viendo mi cara de disgusto y confusión, continuó diciendo: "He elegido llevar piel femenina para ser más rápido. Los personajes masculinos son más resistentes, pero también más lentos. Y he utilizado el truco del ASMD para haceros estallar. Prestad atención: disparáis una bola de energía con el botón secundario y de inmediato le acertáis a la bola con el botón primario. Es una técnica Shaolin difícil, porque hay que aprender a ejecutarla en movimiento, pero efectiva. Un disparo debe dar en el otro. Cuando ambos confluyen, el resultado es una explosión de enorme y sagrado poder. Probad lo que os digo. Podéis empezar disparando sin moveros, para practicar".



Half-Life: los graffittis se pueden personalizar con nuestro propio rostro.

El desaliento

Algunos días más tarde, fuimos ante la presencia del monje petiso. "Ahora, discípulos míos, cargad Half-Life y mirad", dijo. Comenzamos el combate en uno de los dos nuevos niveles Deathmatch provistos en un reciente parche de Valve, versión 1.0.0.8. TeamFortress Classic ya estaba instalado también (la versión de HL trepaba a 1.0.0.9), y eso que acababa de salir. El monje utilizaba a menudo la técnica de moverse caminando para no hacer ruidos que delataran su posición: Half-Life es más sensible a los materiales del suelo y produce sonidos claros y diferentes que permiten saber con exactitud la ubicación del adversario si se conoce bien el mapa. Utilizaba la ballesta en modo sniper para cazarnos como a conejos, y ejecutaba todo el tiempo el Salto del Cohete con la Gluon Gun para alejarse de nosotros cuando se veía en apuros. Mató a Charlie con un tiro a través de la pared del nivel, usando la misma arma, y luego... ¡dibujó su propio rostro sobre el cadáver! Pude oir el sonido del aerosol. Enseguida me hizo volar en fragmentos a mí también, y volvió a pintar el graffitti, esta vez en el piso. ¿Cómo lo hacía? De repente sentí un gran desconsuelo.

"En Half-Life podéis aplicar con la tecla T un símbolo personalizado para marcar territorio o maltratar la mente del contrincante, llamado decal", dijo con solemnidad. "El juego trae unos cuantos decals listos para utilizar, pero podéis hacer el vuestro propio". Charlie, a pesar de que todavía le sangraba la nariz -tenía el tabique deshecho- preguntó: "¿Y cómo se hace, hermano?". "Es un arte secreto, pero muy sencillo", respondió, y volvió a golpearlo. "Debéis hacer una imagen en formato BMP, de 64x64 pixeles, y colocarla en el directorio Half-Life\logos. Los decals pueden aplicarse sólo en el juego en red y con el color elegido en el menú de configuración, pero, prestad atención, pequeños saltamontes, el bitmap que hagáis debe ser siempre en escala de grises. Lo que en el bitmap sea blanco, en el graffitti se verá opaco, y lo que en el bitmap sea negro en el graffitti será transparente. Los grises lucirán como distintos tonos opacos. Pensad en el decal como en un dibujo hecho con tiza. Podéis fijaros en el directorio \logos de Half-Life, donde encontraréis ejemplos. Como ejercicio, escanearéis una foto vuestra para usar como emblema de combate".

Se extraña la China

Sin duda, los secretos en el arte oriental del combate nos han dado una gran ventaja. Cada día que pasamos en estas desoladas montañas nuestros conocimientos aumentan. Los monjes son buenos, aunque callados, y juegan muy bien. El monasterio es ordenado, pulcro, y en el templo están armando una inmensa LAN (hileras de mulas cargadas con procesadores de última generación ingresan por el portal). Pero nuestros hermanos se aíslan del mundo, negándose a contratar un acceso a Internet. Lo peor no es eso o el incienso de frutilla, de todos modos: hace unos días que Charlie y yo venimos notando algunas miradas torcidas, en la cosecha. Los monjes nos vigilan; por primera vez, los vemos sonrientes. Por eso, hemos trazado un plan desesperado. Las mulas parten solas cargadas con sacos de arroz del tamaño de un hombre. Ellas conocen el camino de regreso. ¡Que Buda nos perdone! Esta noche escaparemos.

Baldur's Gate

Resolve con la ayuda de esta guía el prólogo y los tres primeros episodios de uno de los mejores juegos del 99

Por Santiago Videla

Antes de empezar a explicarles qué es lo que tienen que hacer en cada capítulo del juego, quiero aclararles que lo que verán en esta guía es la solución de todos los sucesos que están relacionados con el argumento principal, ya que durante el desarrollo de esta aventura podrán llevar a cabo una enorme cantidad de misiones o "búsquedas" secundarias, que ustedes irán descubriendo a medida que vayan explorando los distintos lugares que podrán visitar.

A pesar de que no tienen nada que ver con el desarrollo de la historia, estas búsquedas adicionales les serán muy útiles para ganar experiencia y conseguir objetos especiales, armas, pociones, etc., pero como lo que puede ocurrir en la mayoría de ellas varía de acuerdo al personaje que hayan elegido, sus atributos, su reputación, su moral o incluso de lo que decidan contestar en algunos diálogos, para explicarles lo que pasaría con cada variante necesitaría una revista del tamaño de una guía de teléfonos.

Por este motivo, les recomiendo que presten MUCHA atención a cada diálogo que tengan, porque en caso de que alguien les diga algo importante, esa información quedará escrita en un "Diario" que llevarán con ustedes y que podrán consultar en todo momento.

Con respecto a los personajes, las cosas más importantes que van a tener que tomar en cuenta es la moral o el Alineamiento ("Alignment") y la reputación, porque esto determinará las reacciones que todos los demás (incluyendo a los miembros del grupo) tendrán con respecto a uste-des.

Recuerden que a medida que logren tener una reputación más elevada (el máximo es 20), conseguirán beneficios como por ejemplo: Rebajas en los precios de los mercados, mayor predisposición de sus compañeros para obedecer sus órdenes, etc., pero para esto, el personaje que eligieron deberá tener una moral buena y la que mayor reputación les dará al comenzar el juego es Legal Bueno ("Lawful Good").

Por otro lado, si deciden intentar ser los malos de la película las cosas se les van a complicar un poco, porque obviamente lo que les sucederá en caso de que se porten mal y su reputación baje, será todo lo contrario.

Lo único que les sugiero que no intenten hacer con respecto a esto de la moral y la reputación es combinar atributos buenos y malos al mismo tiempo, en otras palabras, ni se les ocurra tener un personaje bueno con mala reputación o viceversa, porque en ese caso lo que van a conseguir es un personaje muy inestable e ineficiente... de todas formas y como siempre, ustedes deciden.

Como última recomendación, les sugiero que al elegir al personaje que van a usar, revisen los valores que tiene en cada una de



sus habilidades y en caso de que lo que les haya tocado no les agrade, usen el botón que está debajo de la imagen del protagonista ("Reroll") para recalcular estos valores tantas veces como quieran.

No se olviden que también es posible sacarle puntos a alguna habilidad para sumárselos a otra (el valor máximo para cada una al comenzar el juego es de 18), eso siempre y cuando el lugar al que le estén restando no quede por debajo de sus valores mínimos.

Si entendieron bien todo esto, elijan a su personaje que ya empezamos.

Prólogo

Al comenzar estarán parados frente a la puerta de la taberna de "Candlekeep" y "Gorion" (padre adoptivo del protagonista) les ha dicho que se preparen para un largo viaje y que se encuentren con él en la puerta de la Biblioteca Principal, que está en la parte central del castillo.

Lo primero que tienen que hacer ahora es empezar a hablar con todas las personas que puedan, especialmente con unos monjes tutores ("Tutor"), que poco a poco les irán explicando los comandos del juego y las distintas acciones que podrán realizar.

Exploren todo el lugar hasta el último rincón y a medida que vayan conversando con los distintos personajes que hay por ahí, se irán enterando de algunas cosas.

Como dije anteriormente, presten mucha atención a lo que los demás dicen, porque ya desde el principio algunos personajes tendrán varias "búsquedas secundarias", como por ejemplo "Phlydia", que les pedirá que busquen un libro que se le perdió por ahí y se lo devuelvan. Traten de estar atentos porque la experiencia y el dinero extra que van a ganar les van a ser muy útiles.

Graben el juego ni bien empiecen y tengan mucho cuidado al entrar en las casas, porque en algunas de ellas los estarán esperando unos asesinos que tratan de cobrar una recompensa que alguien ha puesto sobre ustedes, aunque no se sabe por qué motivo.

En una de las casas que hay en este lugar se verán con un mago llamado "Obe", que les ayudará a practicar el combate con varios compañeros, practiquen hasta que se acostumbren a los controles y no se preocupen, porque los enemigos no los van a dañar.

Con respecto al combate, es imprescindible que se acostumbren a usar la tecla de "Pausa" (normalmente es la barra),



porque si no lo hacen les aseguro que por más que lo intenten no van a llegar muy lejos que digamos.

La principal función del comando de "Pausa" es permitir que ustedes puedan detener la acción y ordenarle a cada personaje de su grupo que ataque, se mueva, lance un hechizo, use un objeto y muchas otras cosas más, que serían imposibles de hacer al mismo tiempo y con el juego en marcha, sobre todo si tienen una banda de enemigos que se les viene encima.

Lo único que no es posible realizar durante la pausa es entrar al inventario, ya que si lo hacen la acción volverá a correr y por más que estén en esa pantalla los enemigos que estén cerca los atacarán, así que cuidado.

Si el personaje que están usando es un mago o tiene alguna clase de poder mágico, una vez que hayan usado la magia que tienen disponible deberán dormir para que sus poderes vuelvan a recargarse, si quieren cambiar el o los hechizos que están usando, simplemente selecciónenlos tocando el libro de conjuros en el caso de los magos ("Mague Spell Book") o el pergamino de hechizos del Sacerdote ("Priest Spell Scroll") en el caso de los Sacerdotes o Druidas.

Para dormir sólo basta con alquilar una habitación en cualquier taberna o si quieren hacerlo al aire libre, lo que tienen que hacer es tocar el botón de "Reposar" ("Rest") que está debajo de las caras de los personajes en la pantalla del inventario.

Si quieren saber qué es lo que hace cada botón, sólo dejen el puntero encima del comando que quieran identificar un par de segundos y aparecerá un cartel con la descripción.

Bueno, ahora sigamos con lo nuestro, si ya exploraron todo el castillo y ya tienen una idea de cómo pelear, vayan a la taberna, hablen con el hombre que está detrás del mostrador y compren lo que necesiten.

Cuando tengan todo en orden vayan a encontrarse con "Gorion" en la puerta de la biblioteca y díganle que ya están listos para partir.

Luego de eso verán una secuencia en la que ustedes y "Gorion" salen de "Candlekeep" y son emboscados por unos



bandidos comandados por un sujeto con una enorme armadura.

En ese momento ustedes escapan y "Gorion" se queda a pelear hasta que finalmente muere en manos de su misterioso enemigo.

Capítulo 1

Después de la muerte de Gorion aparecerán frente a un sendero de piedra y en ese momento se reunirá con ustedes la chica que estaba junto a la escalera de la biblioteca (se llama Imoen), ella les preguntará si puede ir con ustedes, así que acéptenla, esta minita es ladrona y a su vez es uno de los personajes más útiles que encontrarán en el juego de manera que cuídenla bien.

Como paso siguiente vean el mapa y vayan al lugar en donde quedó el cuerpo de "Gorion" y al llegar revisen sus restos, ahí encontrarán una nota y algunas otras cosas.

Ahora abran el inventario y hagan un click con el botón derecho del mouse sobre la nota para poder leerla, en esta nota alguien le advierte a "Gorion" que debe dejar "Candlekeep" porque dice que ya no es un lugar seguro y que algo terrible está por pasar, la nota también dice que dos amigos de "Gorion" llamados "Khalid" y "Jaheira" los estarán esperando en la taberna de "Friendly Arm Inn", así que vean nuevamente el mapa y vayan hacia allá.

Camino a Friendly Arm Inn se encontrarán con dos personajes que les ofrecerán unirse a su grupo, pero tengan cuidado si están usando un personaje bueno, porque ellos son malignos y tarde o temprano se llevarán mal con el resto de su grupo, sigan su camino y por ahora eviten arriesgarse demasiado al explorar cada sector.

Una vez en la taberna de "Friendly Arm Inn", exploren el castillo y hablen con toda la gente que puedan, para ver si pueden averiguar algo, si en algún momento se topan con una puerta cerrada, pueden aprovechar que "Imoen" es una ladrona y usar sus habilidades para abrir puertas o cosas que estén cerradas, esto pueden hacerlo simplemente tocando el botón que dice "Hurto" ("Thieving") y señalando con el puntero la puerta, el cofre o lo que sea que quieran intentar abrir.

Cuando estén frente a la escalera de entrada a la taberna un nuevo asesino tratará de liquidarlos y cuando logren liquidarlo, entren, busquen a "Khalid" y a "Jaheira" y únanlos a su grupo.

Si quieren pueden explorar los pisos de arriba de este lugar, pero por el momento no traten de abrir los muebles cerrados de las habitaciones porque al tener poca experiencia en este tipo de cosas, es probable que los guardias los vayan a escuchar y ahí sí que se arma la podrida.

Estos dos nuevos personajes son un guerrero ("Khalid") y una Druida, ("Jaheira") en un principio "Khalid" les será más útil usando arco y flechas al igual que "Imoen", mientras que "Jaheira" será ideal para curar las heridas.

Como ya se habrán enterado, sus nuevos amigos dicen que hay una misteriosa escasez de hierro en toda la región y a su vez parece que hay problemas en las minas de un pequeño pueblo llamado Nashkel, que está al Sur de donde se encuentran ahora, "Jaheira" les dirá que vayan hacia allá para investigar, y ya que no tienen otro lugar a donde ir lo mejor es que le hagan caso.

Camino a "Nashkel" pasarán por la ciudad de "Beregost", así que aprovechen para explorarla y de paso ver si consiguen algo de información, no olviden grabar el juego porque la recompensa que pesa sobre ustedes parece ir aumentando a cada momento y como es de esperarse habrá asesinos esperándolos en cualquier parte.

Capítulo 2

En "Nashkel", conseguirán más información sobre los misteriosos sucesos en las minas y también escucharán rumores que en todas partes hay grupos de bandidos que se dedican a asaltar a las caravanas que llevan hierro, haciendo que la crisis empeore a cada momento.

Al recorrer este lugar se encontrarán con un guerrero llamado "Minsc", háblenle y él les preguntará si quieren ayudarlo a rescatar a su compañera que fue capturada por unas bestias llamadas "Gnolls" y llevada a una fortaleza que está hacia el Sudoeste.

Cuando les diga esto, contéstenle que sí y de ese modo "Minsc" se les unirá, supongo que ya habrán notado que a este tipo le faltan un par de tornillos, ya que habla todo el tiempo con un Hamster que lleva con él en todo momento, bueno, en realidad eso no es muy importante porque este chabón posiblemente sea uno de los mejores guerreros que van a encontrar en todo el juego y una vez que logren equiparlo como corresponde no lo paran ni con una topadora, además tiene la particularidad de que puede cargar hasta 320 libras, sin que se le mueva un pelo, luego de que él se les una vayan hacia las minas.

Lo primero que tienen que hacer en este sector es explorar los alrededores con mucho cuidado y hasta que no lo hagan no entren a la mina, en alguna parte de esa



zona encontrarán a un muchacho llamado "Prism", que está esculpiendo un rostro en la roca, antes de hablar con él les recomiendo que graben el juego porque acá se va a armar un despelote de los buenos.

Cuando hablen con "Prism", él les preguntará si ustedes son un tal "Greywolf", contesten que no y cuando les pida que lo protejan hasta que termine su escultura díganle que aceptan, en ese momento aparecerá el verdadero "Greywolf" (un cazarrecompensas que está buscando a "Prism") y cuando les diga que se lo entreguen díganle que no, una vez que hagan eso tendrán que enfrentarse a él pero no se le acerquen, porque si les llega a dar un espadazo los parte al medio de una.

La mejor forma de liquidarlo es usar a "Jaheira" y lanzarle un hechizo llamado "Entangle", si el hechizo hace efecto, saldrán unas ramas del suelo y mantendrán a "Greywolf" sujeto por un tiempo así que aprovechen para atacarlo de lejos con magia o flechas, no intenten golpearlo con espadas porque a pesar de estar inmovilizado puede seguir atacando y si bien es uno de los enemigos más difíciles que encontrarán en esta etapa del juego, si logran eliminarlo podrán tomar su espada, que por lo menos para mí resultó ser la mejor que encontré en todo el juego, obviamente entréguensela a "Minsc" y ahora sí entren a la mina.

Antes de seguir presten mucha atención a esto: En cuanto alguno de los personajes que usan suba de nivel, escucharán un sonido y verán un signo "+" sobre la cara de quién lo haya logrado, cuando esto pase, vayan a la pantalla de configuración de los personajes ("Character Record Page") y toquen el botón que dice "Superar Nivel", ("Level Up") en el caso de "Imoen" verán que además de las habilidades normales, ella tiene una serie de opciones especiales por ser ladrona que son: Abrir cerraduras ("Lock pick"), Ocultarse en las sombras o "Sigilo" ("Hide in Shadows"), Detectar trampas ("Find Traps") y registrar bolsillos o robar ("Pick Pockets").

Cuando ella suba de nivel, suban el valor de "Sigilo" ("Hide in Shadows") hasta un poco más del 50% y si les sobra algo repártanlo entre "Abrir cerraduras" ("Lock pick") y "Detectar trampas" ("Find Traps"), la razón de esto es que "Imoen" es ideal para explorar los escenarios sin correr peligro, porque si usan el "Hide in Shadows" ella se hará invisible y podrá evitar ser detectada, lo mejor de todo es que los ladrones tienen la habilidad especial de causar el triple de daño al atacar a un enemigo por la espalda cuando están ocultos con el "Hide in Shadows" y están usando una espada.

Hechas todas las aclaraciones del momento... sigamos.



Exploren los distintos niveles de la mina y eliminen a todos los enemigos que encuentren a su paso (por lo general serán "Kobolds").

Al hablar con los mineros se van a enterar de que parece que algo está debilitando el hierro que sale de esa mina y eso hace que las armas se rompan al poco tiempo de haber sido forjadas, también les dirán que en los niveles inferiores han estado desapareciendo trabajadores.

En el tercer subnivel, utilicen a "Imoen" para explorar, pero háganlo con el comando "Detect Traps" activado y caminen con cuidado.

En un par de sectores de este nivel hay trampas que se activarán al pisarlas, pero si logran detectarlas, verán un rectángulo rojo en el lugar donde está la trampa y si usan el comando "Robar" ("Thieving") sobre ésos rectángulos, podrán desarmarlas sin mayores problemas.



En el cuarto subsuelo llegarán a un puente y tras ese puente hay una entrada a una cueva, en el interior de esta cueva está un mago llamado "Mulahey" que es nada menos que quién estaba dándole a los "Kobolds" un extraño líquido para debilitar al hierro y cuando logren liquidarlo, en su cadáver encontrarán un par de notas escritas por alguien llamado "Tazok", que parece ser el que está al frente de los sabotajes.

Capítulo 3

Ahora que han solucionado el problema en las minas de "Nashkel" es tiempo de cumplir con la promesa que le hicieron a "Minsc" y les sugiero que no se pierdan tiempo, porque si demoran mucho en encontrar a "Dynaheir" (su compañera) él se pondrá furioso y los abandonará.

Vuelvan hacia la superficie y al salir de la mina vuelvan a "Nashkel" a recuperarse, vayan al templo e identifiquen cualquier objeto o arma que tengan, (la espada de "Greywolf" por ejemplo) porque si están usando un objeto que tienen habilidades especiales, no podrán aprovechar todo su potencial hasta que lo hayan identificado.

Cuando estén listos para partir, salgan de "Nashkel" por el lado izquierdo y busquen la forma de llegar hasta la fortaleza de los "Gnolls", para esto fíjense su ubicación en el mapa y tengan muy en cuenta que cada territorio de este juego, por lo general tiene



cuatro salidas (una en cada extremo) y al usar cada una de estas salidas, podrán ver que en el mapa irán apareciendo nuevos lugares para explorar, sin necesidad de que alguien se los indique.

Ahora todo lo que tienen que hacer es ir hacia el Oeste hasta llegar al extremo Oeste del mapa y luego seguir hacia el Sur hasta llegar a la fortaleza de los "Gnoll".

Al entrar en este sector tendrán que atravesar un puente que está custodiado por dos bandidos que les pedirán dinero para dejarlos pasar, elimínenlos y busquen algún camino que los lleve hacia las escaleras que suben hasta la fortaleza y explórenla con mucho cuidado, porque "Dynaheir" está junto a uno de los agujeros que están sobre las terrazas y si no se fijan bien, es posible que no la vean.

Junto con "Minsc", "Dynaheir" será uno de los miembros más importantes del grupo y como es una hechicera y la tiene bastante clara usando la magia, de aquí en más les facilitará enormemente los combates.

Peleando con magia

En cuanto "Dynaheir" se una al grupo, vean su libro de hechizos y como primera medida memoricen un hechizo de nivel 2 llamado "Nube de Pestilencia", ("Stinking Cloud") porque con la técnica que les voy a explicar ahora, van a poder zafar de situaciones que normalmente son muy jodidas.

Este hechizo es una pequeña nube verde que estallará en el lugar que ustedes hayan elegido y lo mejor de todo es que no es necesario apuntarle a un enemigo para poder lanzarla.

Al explotar, se transforma en una gigantesca masa de gases que salen del piso y que en poco tiempo puede dejar inconsciente incluso a los enemigos más poderosos.

Lo malo de esto es que si ustedes se acercan demasiado, también caerán desmayados por los gases, así que lo que les conviene hacer es usar a "Imoen" para explorar cada territorio en búsqueda de posibles atacantes y al encontrarlos, sólo bastará con que hagan que "Dynaheir" lance este hechizo un poco antes de donde están los enemigos (para evitar que la vean) y de ese modo, en cuanto la nube explote, los malos serán alcanzados sin saber de quién fue y ustedes podrán atacarlos cómodamente con los demás personajes usando flechas, magia o cualquier otro tipo de arma de largo alcance.

Otro consejo importante en cuanto a la magia es que cada vez que encuentren o compren pergaminos mágicos dárselos a "Dynaheir" o a cualquier otro mago que esté con ustedes y desde el inventario hagan un click con el botón derecho del mouse sobre cada pergamino, si en la parte de abajo de la ventana de información aparece un botón que podrán usar para copiar el pergamino al libro ("Write Magic"), luego de hacer esto ustedes podrán seleccionarlo desde ahí.

Como siguiente paso diríjanse hacia la ciudad de "Beregost" y una vez allí vayan a una taberna llamada "Jovial Juggler", en ese lugar busquen a una mujer llamada "Oficial Vai" ("Officer Vai") y ella les dirá que es miembro de los "Flaming Fist" (unidad militar de la ciudad de Baldur´s Gate) y que fue enviada a "Beregost" para combatir a las bandas que asaltan a las caravanas que van hacia el Norte.

Además de esto, "Vai" les dirá que les pagará por la cabellera de cada bandido que logren matar, así que de ahora en más, cuando encuentren una cabellera en los restos de sus enemigos ("Bandit Scalp") guárdenlas, porque además de tener valor, son muy importantes para el desarrollo del juego. Antes de salir de "Beregost" vayan a la taberna llamada "Feldepost Inn" y al entrar ahí suban al primer piso.

En alguna de las habitaciones de ese lugar verán a un mago muy sospechoso llamado "Tranzig", hablen con él y pregúntenle por qué tiene tanta prisa, luego díganle que ustedes ya saben lo que está tramando y por último pídanle que se rinda.

Cuando él los ataque, sólo denle algunos golpes hasta que se rinda (es muy importante que no lo maten).

Cuando puedan hablar nuevamente, exíjanle información y pregúntenle dónde pueden encontrar a "Tazok", al hacer esto "Tranzig" les revelará la localización del campamento desde donde los bandidos atacan a las caravanas.

Antes de ir hacia este campamento les recomiendo que se dediquen a explorar todo el mapa y traten de eliminar a todos los enemigos y realizar todas las "búsquedas secundarias" que puedan para tratar de subir el nivel de sus personajes lo más posible.

Hacer esto sin duda les va a tomar bastante tiempo, pero si quieren tener alguna oportunidad en las etapas más avanzadas del juego les conviene hacerlo. Además, a medida que vayan explorando las distintas regiones del juego van a ir encontrando objetos de todas clases, que los ayudarán en su aventura o por lo menos les servirán para ganar dinero, sólo asegúrense de ir a vender todo lo que no les sirva a alguna ciudad, cada vez que se estén quedando sin espacio y acuérdense que si en el inventario tienen dos o más objetos iguales, pueden ponerlos a todos en el mismo casillero para ahorrar lugar.





Para tener en cuenta

Cuando logren que "Dynaheir" llegue a nivel 3 y pueda memorizar el hechizo de la "Bola de Fuego" ("Fireball"), podrán usar este hechizo de la misma forma que la nube de pestilencia sólo que éste causa severos daños en lugar de desmayar al enemigo.

Si en algún momento pelean contra magos que se hacen invisibles, lo más conveniente es usar un hechizo de "Jaheira" o de cualquier otro clérigo, llamado "Dispel Invisibility" (si lo tienen) para hacerlo visible nuevamente y lo mejor de todo es que no es necesario que el enemigo esté a la vista para que este hechizo lo afecte.

En caso de que no tengan este conjuro disponible, sólo bastará con que se mantengan fuera de su alcance hasta que el efecto de la invisibilidad se le termine.

En el momento en que "Dynaheir" o el mago que estén usando tenga el nivel necesario para usar el hechizo de invisibilidad ("Invisibility"), podrán atacar a sus enemigos usando cualquier bastón mágico ("Wands") sin dejar de ser invisibles, esto les resultará extremadamente efectivo, sobre todo si usan un bastón de bolas de fuego ("Wand of Fireballs"), uno de estos bastones está en las ruinas de una escuela de magos en un sector del mapa llamado "Ulcaster". Recuerden que sólo podrán atacar estando invisibles si usan un bastón mágico, ya que si intentan hacer un hechizo normal perderán su invisibilidad, además este "truco" (por llamarlo de alguna forma) sólo funcionará si tienen instalado el juego tal y como viene, es decir sin haberle puesto ningún "Patch", de lo contrario, ni bien ataquen el mago se volverá visible, igualmente podrán seguir atacando a los enemigos que están fuera de pantalla con la nube de pestilencia o con las bolas de fuego sin inconvenientes.

Cuando hayan explorado todo el mapa (menos la ciudad de Baldur's Gate) vayan al campamento de los bandidos ("Bandit Camp") y ahí revisen toda esta zona cuidadosamente, incluyendo todas las tiendas que puedan encontrar y no se olviden de juntar todas las cabelleras de los bandidos que vayan liquidando.



En la tienda principal tendrán que enfrentarse a algunos de los líderes de las bandas, que están bajo el mando de "Tazok" y al derrotarlos, podrán rescatar a su prisionero, un hombre llamado "Ender Sai" y en cuanto le hablen, él les dirá que parece ser que una organización llamada "Iron Throne" tiene algo que ver con la crisis del acero y el repentino aumento de los ataques a las caravanas.

Además les contará que después de haber seguido "Tazok", (el supuesto líder de los bandidos) lo vio entrar varias veces en un bosque llamado "Cloakwood".

En esa tienda también hay un cofre con información muy importante, pero antes de abrirlo usen a "Imohen" y su habilidad para detectar trampas hasta que descubran la que está en este cofre, porque si lo abren sin desarmar el mecanismo que tiene, recibirán una desagradable sorpresa

Para poder abrirlo sin problemas, simplemente activen el comando de detectar trampas de "Imoen", acérquense al cofre y esperen hasta que puedan ver un rectángulo rojo sobre él, luego desarmen la trampa de la misma forma que las demás y listo.

En el interior de este baúl, van a encontrar una serie de cartas escritas a "Tazok" por alguien llamado "Davaeorn" en donde se menciona algo acerca de una base de operaciones de la organización "Iron Throne" oculta en los bosques de "Cloakwood".

Si todavía no exploraron el resto del mapa, les recomiendo que se dediquen a hacerlo, porque para sobrevivir en el bosque de "Cloakwood" van a necesitar toda la experiencia que puedan conseguir.

Por otro lado, si por alguna razón "Dynaheir" o cualquier otro mago que estén usando no tienen los conjuros para hacerse invisibles o para lanzar bolas de fuego, les sugiero que vayan a un lugar llamado "High Edge" (está al Oeste de "Beregost") y compren en el templo que está en el centro de ese sector, cualquier pergamino mágico que les esté faltando, pero tengan cuidado al entrar, porque hay dos guardias que se les van a ir al humo en cuanto los vean y tienen bastante aguante.

Bueno, por ahora, hasta aquí llegamos y en el próximo número les voy a explicar cómo seguir adelante con esta espectacular aventura.



RESIDENT EVIL 2

Racoon City está infestada de la más variada clase de zombies. Enterate de como eliminar a todos y cada uno de ellos en esta solución completa

Por Máximo Frias

PRIMER ESCENARIO
EN LA COMISARÍA

Corré todo lo que puedas mientras esquivás con habilidad a los zombies que te salen al paso hasta que llegues al negocio de armas. Acá podés encontrar dos cajas de munición para la pistola. Después de que los zombies hayan roto el vidrio, tenés dos opciones: o salís corriendo por la puerta de la derecha o los matás y agarrás el arma del armero muerto (ballesta para Clair o escopeta para Leon). Avanzá hasta la camioneta y agarrá más munición, encargate de los zombies que salen de la cancha de básket y entrá en ella para acceder a una nueva puerta. Desde acá, corré de nuevo esquivando zombies hasta llegar al autobús. Entrá en él, agarrá las balas, matá a los zombies y salí por la puerta delantera del autobús. Tené cuidado con los necrófagos que hay a la entrada de la comisaría y entrá en ella.

Una vez en el hall principal, andá al fondo y agarrá las balas y las cintas de tinta para poder salvar el juego en las máquinas de escribir que irás encontrando. Andá a la puerta superior izquierda (la única que no está cerrada) y hablá con el oficial herido, que te dará una tarjeta llave que debés usar en la computadora del hall principal para desbloquear las otras dos puertas.

Entrá por la puerta de la izquierda que antes estaba cerrada y agarrá el memorandum de la policía. Examinalo, anotate la combinación de la caja fuerte (2236) y después avanzá por la otra puerta que hay al lado de la ventana. Si estás jugando con Clair podés abrir el cajón de la mesa y agarrar un spray de primeros auxilios. Si jugás con Leon vas a necesitar encontrar antes una llave. En la esquina del corredor te vas a encontrar con un oficial muerto y una puerta por la cual no podés entrar. Examinalo dos veces y agarrá más munición. Avanzá un poco más hasta que veas un charco de sangre y prepará tu mejor arma. Continuá hacia delante y entrá en la puerta doble que hay a la derecha. A tu izquierda hay una mesa donde se encuentra un informe de operaciones. Leon debe entrar en la habitación que hay a la izquierda del pizarrón y usar el mechero en la chimenea para encontrar la primera joya roja. Salí de la habitación y avanzá hacia la siguiente puerta.



Subí por las escaleras y avanzá hasta que veas una estatua que sostiene una joya roja. Ahora estás frente el primer puzzle del juego. Tenés que conseguir que las estatuas laterales miren a la que está sosteniendo la joya, y para esto tenés que empujarlas. Poné la estatua gris sobre el cuadrado del suelo que hay a la izquierda de la estatua grande y después poné la estatua roja, en el cuadrado que hay a la derecha de la estatua de la joya.

Agarrá el rubí y entrá por la puerta que hay a la derecha de la estatua, avanzá por el pasillo y entrá por la primera puerta. Ahora estás en el despacho del grupo S.T.A.R.S. En la mesa de Chirs se encuentra su diario y la medalla del unicornio, agarralos. Andá al fondo y abrí el armario para obtener el lanzagranadas en el caso de Clair o una escopeta en el de Leon. Cuando intentes salir de la habitación, Clair verá que

llega un fax que debes leer. Salí y volvé por donde viniste hasta el hall principal de la comisaría (por donde entraste) y poné la medalla del unicornio en la fuente del centro para conseguir una llave con una pica grabada, esto te permite acceder a nuevas habitaciones. Entrá por la puerta de la derecha del hall principal y luego por la puerta doble de color azul que está de la derecha apenas entrás. En un despacho que tiene la puerta abierta hay una pequeña caja fuerte (2236) y algunas hierbas verdes ocultas tras la mesa. Si venís mal con la energía podés salir por la puerta opuesta a donde entraste (vas a ver un policía muerto en el suelo que tiene más municiones), y salir por la puerta de metal para agarrar más hierbas verdes al pie de la escalera y al final de ésta. Luego volvé a donde estaba la caja fuerte. Salí por la puerta doble azul por la que entraste, girá a la derecha, pasá la máquina de gaseosas y avanzá hasta la puerta del fondo. Entrá, girá a la izquierda y entrá por la puerta que está justo enfrente. Agarrá el cargador (o la llave si jugás con Leon) y volvé al hall principal de la comisaría. Regresá a la puerta que estaba junto al oficial muerto y el charco de sangre y abrila con la llave recién adquirida. Mové la escalera hasta el fondo y subite a ella para agarrar la manivela que hay sobre el armario. Luego, registrá todos los archivadores hasta que encuentres un informe de patrulla, una cinta de tinta y



algunas balas. Cuando hayas terminado, salí de la habitación y subí al segundo piso. Continuá por el pasillo que hay pasadas las estatuas y entrá por la puerta que hay pasada la sala de los S.T.A.R.S. Dispará a los zombies y hablá con Leon. Por el pasillo que hay tras él se encuentra más munición. Avanzá por el pasillo que hay a tu derecha y agarrá unas granadas que hay en el cajón de la mesa (Clair) o una culata para la pistola (Leon). Entrá en la biblioteca (a tu izquierda). Subí las escaleras y avanzá hasta que ceda la madera y caigas a través del suelo. Presioná el botón rojo.

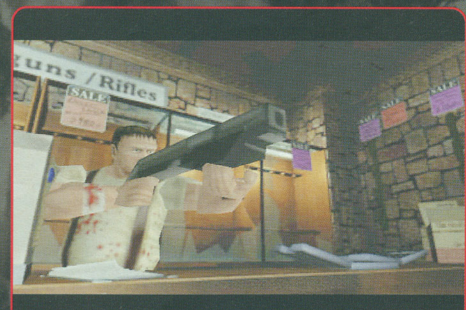
Acercate al panel más a la izquierda, apretá el interruptor rojo y movelo a la derecha. Andá al siguiente panel y movelo también a la derecha. Con esto abriste el cuadro que hay junto al punto donde caiste desde la escalera y ahora podés agarrar la piedra serpiente (Clair) o el enchufe alfil (Leon). Agarrala y salí por la puerta doble. Avanzá hasta el otro lado del balcón matando a los zombies y entrá por la puerta del fondo. Agarrá el mechero, la cinta de tinta y el diario del secretario A. Clair debe ahora salir de nuevo a la galería y activar la escalera de emergencia, bajar por ella hasta la planta baja e ir a la puerta doble donde encontraste el informe de operaciones. Entrá en la habitación trasera y usá el mechero en la chimenea para conseguir la segunda piedra roja. Volvé a la habitación donde encontraste el mechero (usá la escalera de emergencia). Desde acá, salí por la puerta opuesta a la que entraste hasta que veas un helicóptero en llamas que te bloquea el camino en esa dirección. Andá a la derecha, salí por la puerta del fondo hasta llegar a un pasillo, seguí avanzando y pasá corriendo entre los cuervos hasta que llegues a una puerta de metal. Si salís vas a ver el resto del helicóptero que arde en llamas. Bajá por las escaleras, andá hacia la izquierda hasta que llegues a una habitación donde encontrarás una manivela redonda y una ballesta (Clair). Volvé hasta el helicóptero. Junto a él vas a ver una verja metálica. Entrá y vas a ver una válvula donde debes usar la manivela redonda para aumentar la presión del agua y apagar las llamas que consumen el helicóptero. Examiná el helicóptero para encontrar algunas balas.

CAMINO DE LAS ALCANTARILLAS

Ahora ya podés continuar por el camino que antes estaba obstruido por el helicóptero. Por acá vas a llegar a una habitación donde vas a tener que colocar las dos joyas rojas en los agujeros que hay colocados a tal efecto en las estatuas. Ahora ya tenés la primera parte de la pieza azul (Clair) o el enchufe rey (Leon) y la llave diamante que está sobre la mesa. Volvé a la planta baja, a la escalera por donde subías al corredor de estatuas.

Acá vas a ver dos habitaciones: una en

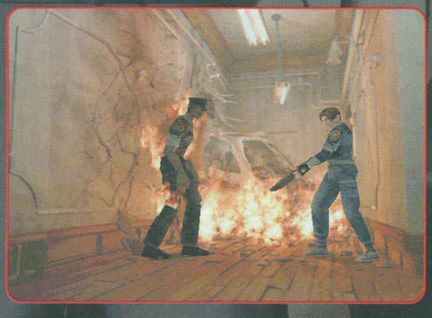




donde se puede salvar el juego, y otra que antes estaba cerrada y que ahora podrás abrir con la nueva llave. Entrá en ésta y buscá un carrete de fotos (esto es opcional), explosivo plástico (Clair), munición (Leon) y flechas. Salí por la puerta opuesta a la que entraste. Ahora estás en la habitación que hay justo al lado del hall principal, donde tu compañero te dio la llave para desbloquear las puertas. Entrá en el despacho lateral y agarrá el detonador (Clair), la llave corazón (Leon) y la munición para la pistola del armario de la habitación anterior. Ahora salí al hall principal y entrá por la puerta derecha. Continuá por el pasillo, doblá por el recodo de las máquinas de gaseosas, entrá por la puerta y avanzá hasta la puerta que hay justo enfrente y que antes estaba cerrada. Agarrá la piedra águila (Clair) o el enchufe torre (Leon) y el trozo de cable y... tené cuidado cuando salgas.

Si jugás con Clair, volvé a donde estaba incrustada la parte delantera del helicóptero y usá el detonador para hacer explotar la pared con los explosivos.

Entrá al despacho y salí por la otra puerta. Encendé la luz de la siguiente habitación, agarrá un spray de primeros auxilios que hay en el baúl y un diario. Volvé al despacho y agarrá la llave corazón que hay sobre la mesa. Volvé a la habitación donde encontraste la caja fuerte y salí al pasillo donde está el pocicía muerto en el suelo. Entrá por la puerta de la izquierda (que antes estaba cerrada) usando la nueva llave. Usá el cable para activar el cierre eléctronico de las ventanas y avanzá hasta que llegues a unas escaleras. Bajá por éstas y seguí avanzando. Matá a los perros, doblá a la derecha y entrá por la primera puerta también a la derecha. Una vez dentro, agarrá las hierbas y el mapa del sótano de la comisaría y andá al panel de control de energía. Presioná arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, y así activarás la cerradura eléctrica de una de las puertas que hay afuera. Ahora salí y andá a la izquierda, pasá la primera puerta que hay a tu derecha y entrá en la puerta de la izquierda. Avanzá por el pasillo y entrá en la puerta de la izquierda. Acá podés descansar un rato, grabar la partida y agarrar objetos del baúl de almacenamiento. Apenas salís de la habitación comenzarás a hablar con Sherry y acto seguido pasarás a tomar el control de ella. Subí por el montacargas y agarrá la primera a la derecha y seguí derecho. Una vez dentro de la habitación, mirá a la derecha y verás un mapa de las alcantarillas que tenés que agarrar. Ahora saltá a la izquierda del panel de control y mové las cajas de tal manera que formes un puente que te permita pasar al otro lado. Cuando termines, subí de nuevo y activá el interruptor que regula el nivel del agua. Ahora cruzá por encima de las cajas y agarrá la llave trébol. Andá a la puerta de la derecha, agarrá las granadas y subí de nuevo por el montacargas. Una vez ahí, Sherry le entregará a Clair todos los objetos automáticamente y volverás a tener el control.



Si sos Leon tenés que ir a la derecha, entrar en la primera puerta en esa misma dirección y agarrar el mapa. Ahora andá al panel de control de energía y pulsa arriba, abajo, arriba, abajo y arriba para activar la cerradura electrónica de la sala de armas. Salí, gira a la derecha y andá hasta el final (donde dice parking). Mové la furgoneta y seguí a Ada por la puerta que has dejado al descubierto hasta la celda donde se encuentra Ben. Agarrá la palanca que hay junto a la celda de Ben en una estantería y andá a las perreras. Usá la palanca para abrir la tapa de alcantarilla y bajá por la escalera. Avanzá por las cloacas hasta que subas por las escaleras. La primera puerta que vas a ver es una sala donde se puede salvar el juego, y en la segunda hay que poner los cuatro enchufes cuando los tengas. Ahora empezarás a manejar a Ada: girá hacia la derecha y dale derecho hasta la puerta. Agarrá el mapa del alcantarillado y saltá a la izquierda del panel de control. Poné las cajas de tal manera que formes un puente para pasar al otro lado, subí y activá en el panel el interruptor que controla el nivel del agua, ahora podés cruzar y agarrar la llave trébol. Entrá en la puerta que hay a la derecha para agarrar algunas granadas y

volvé al punto donde tomaste el control de Ada.

Volvé con cualquiera de los dos al pasillo por donde entraste la primera vez al sótano (donde estaban los perros) y entrá en la sala de autopsias que hay a la izquierda. Dentro, en la parte superior izquierda de la habitación, hay un armario que guarda en su interior la tarjeta-llave roja que te da acceso a la sala de armas.

Cuando hayas acabado aquí, andá antes a la sala de armas (la que tiene el cierre electrónico a la entrada), entrá y agarrá las dos cajas de munición. Ahora abrí el armario del fondo y elegí una de las dos armas. Acordate que si agarrás ambos objetos, cuando vuelvas a jugar con el otro personaje no encontrarás ninguno de los dos y èl juego resultará bastante más difícil. Salí de la habitación y subí por las escaleras por las que bajaste al sótano la primera vez. Ahora ya podés abrir la puerta que hay frente a la estantería, entrar y agarrar el diario del vigilante nocturno y granadas (Clair) o el revolver Magnum (Leon).

EN LAS ALCANTARILLAS

Ya sólo falta que vayas a la única habitación de la primera planta en la que todavía no estuviste: andá a la máquina de gaseosas y avanza hacia la sala de interrogatorios. Junto a ella está la otra puerta que no podías abrir antes pero que ahora si vas a poder. Usá el mechero para encender la chimenea que hay al fondo a la izquierda. Ahora encendé las lámparas que hay al lado en este orden: 12, 13 y 11. Así vas a lograr que se desprenda una tuerca del cuadro que hay en la parte opuesta. Agarrala junto con el segundo carrete. Podés revelar ambos carretes en el cuarto oscuro que hay junto a la escalera que lleva al primer piso, pero realmente no sirve para nada hacerlo excepto para hacerte perder el tiempo. Volvé al hall principal, subí por la escalera de emergencia y andá a la biblioteca. Subí por la escalera y esta vez salí por la puerta que hay al final de ellas.



Ahora estás en el tercer piso de la comisaría. Entrá por la única puerta que ves y usá la manivela (la redonda no, la otra) en el hueco que hay para ello en la pared. Subí por la escalera y usá la tuerca en los engranajes. Después presioná el botón para abrir la puerta que hay a la derecha. Acá vas a encontrar la segunda parte de la piedra azul que tenés que combinar con la otra mitad que ya tenías para obtener la piedra jaguar (Clair) o el enchufe que le faltaba a Leon.



Si estás jugando con Leon, tirate por la puerta que acabás de abrir, andá a ver a Ben, y poné los cuatro enchufes en la puerta que viste antes en las alcantarillas (donde te separaste de Ada). Cuando hayas abierto esta puerta, entrá por ella. Andá por la puerta de la izquierda, avanzá y de nuevo a la izquierda. Entrá por la puerta, tomate un respiro y salvá el juego si querés. Mové el armario y bajá. Encendé las lámparas y agarrá municiones para las armas. Subí a la habitación anterior y bajá por el montacargas. Ahora controlás a Ada de nuevo: subí por las escaleras, atravesá el conducto de ventilación. Tras la escena que viene a continuación, bajá por las escaleras y controlarás de nuevo a Leon. Avanzá hasta el desagüe, gira a la izquierda y examiná los cadáveres para encontrar la medalla lobo. Andá ahora en la otra dirección hasta que llegues a la cascada y doblá a la izquierda.



Si estás con Clair, tenés que llevar las tres piedras a la oficina que estaba cerca del helicóptero chocado y ponerte detrás de la mesa. Apretá el botón que está bajo la pintura y el cuadro se moverá. Poné las tres piedras en las ranuras correspondientes y entrá por la puerta que se abrirá a continuación. Agarrá el correo y bajá por el montacargas. Hablá con el jefe, agarrá los cartuchos, y bajá por la escalera. Eliminá al monstruo con las granadas y volvé para agarrar a Sherry. Avanzá con ella hasta que llegues a la puerta y salí por el conducto de ventilación. Bajá hasta el depósito de basuras pasando por la sala de control y agarrá la medalla del lobo. Cuando Sherry caiga, manejarás de nuevo a Clair. Continuá bajando con ella por las alcantarillas y entrá por la primera puerta, donde te aguarda una máquina de escribir, un baúl de almacenamiento y un diario. Si bajás primero por la escalera descubrirás munición y un spray de primeros auxilios. Bajá por el montacargas, agarrá el mapa que hay en la pared y andá primero a la izquierda para agarrar algunas granadas. Después volvé, dobla a la izquierda, entrá por la puerta y matá o huí de las arañas. Entrá por la puerta que hay a la izquierda de la cascada. Acá vas a encontrar a Annette, la madre de Sherry. Ambos personajes deben ahora utilizar la manivela circular en el mecanismo que baja el puente. Cruzalo y volvé a subir el puente a su altura



trasbordador que hay en la plataforma. Entra en él, agarrá más municiones y la llave para activarla. Salí y usa la llave en el panel de control que hay afuera. Entrá, esperá uno segundos y volvé a salir teniendo preparada un arma contundente. Cuando mates a todos los enemigos volvé a entrar en el transbordador y mirá la escena. Una

original. Avanzá por el pasillo hasta que te ataque el cocodrilo y corré hacia atrás hasta que veas una luz roja a tu izquierda. Pulsá el botón para soltar la bomba de gas y esperá hasta que el cocodrilo se la meta en la boca para dispararle. Volvé al vertedero de donde salió el cocodrilo y agarrá la moneda luego que se había caído. Subí por la escalera, andá a la izquierda y agarrá la moneda águila y el diario del guarda. Andá a la derecha y usá la manivela en la máquina que hay a la derecha del ventilador para parar las élices momentáneamente y poder salir a través de él. Una vez hayas cruzado y te encuentres al otro lado, buscá la cascada y poné las dos monedas en el panel de control del flujo del agua. Entrá por la puerta que había por la cascada. En la parte derecha del teleférico hay un panel de control que tenés que activar. Ahora entrá y preparate para un paseo...

LABORATORIO

Una vez en el otro extremo del tunel, salí del trasbordador y encendé la bengala que hay a la derecha con el mechero. Lo que brilla en el suelo es la llave del armario de armas. Agarrala y andá a la puerta. Avanzá hasta que veas algunos zombies en la primera intersección. Andá a la izquierda y buscá un muerto que todavía guarda entre sus pertenencias una poderosa pistola de descargas eléctricas (Clair) o una culata para la escopeta (Leon). Volvé sobre tus pasos, andá hacia la derecha y entrá por la puerta. Más zombies para matar. A la derecha hay dos hierbas verdes y a la izquierda una escalera que conduce a una habitación donde se puede salvar el juego, redistribuir tus objetos y agarrar un poco más de municiones. Salí por la puerta y andá al segundo

vez en la habitación de la camilla, salvá el juego y recargá tus armas. Salí de la habitación, entrá por el pasillo de enfrente para llegar a un cruce de caminos: uno marcado por un marco rojo y otro azul. Entrá



por el azul y girá a la izquierda. Agarrá el fusible que hay sobre la mesa y ponelo en la máquina que hay justo detrás para lograr un fusible principal con el que se reintegra la energía a la instalación.

Ahora poné el fusible en la computadora que hay justo donde se juntaban el camino rojo y azul. Andá ahora por el rojo, pasá la puerta, girá a la derecha y agarrá las flechas (Clair) o el poderoso lanzallamas (Leon). Activá el programa anti-B.O.W en la computadora y acordate la contraseña: "guest". Volvé y ahora entrá por la puerta del

área Este que estaba cerrada antes de colocar el fusible. Bajá por la escalera y salí por la puerta. Avanzá hasta la sala de control y al fondo vas a encontrar una habitación donde se puede salvar el juego. Salí por la puerta de al lado, avanzá, girá a la derecha y llegás al laboratorio. Usá la llave de armas para agarrar más granadas (Clair) o mejoras para la Magnum (Leon) y entrá en la próxima puerta para agarrar otra tarjeta roja. Volvé hasta la zona de los huevos y entrá por la puerta que hay más alla de donde caen los gusanos. Limpia el teclado de la computadora a tiros, teclea "guest" y volve a subir al primer piso por la escalera donde estaba la planta monstruosa. Andá al área azul y verificá tus huellas dactilares en la puerta de la derecha.

Si jugás con Clair, usá la tarjeta en la otra puerta, agarrá la cápsula para la vacuna, encendé las luces y agarrá el disco MO que hay en la esquina. Andá a la computadora y usá la cápsula, activá el interruptor de la máquina derecha y volvé al ordenador para agarrar la vacuna procesada. Bajá otra vez por la escalera de la planta gigante, entrá en la puerta que pone "P4", andá a la máquina de la izquierda y usá la cápsula. Ahora andate a la puerta que requiere el MO disc, entra por ella.

Con Leon, tenés que usar la tarjeta en la otra puerta, encender la luz, agarrar el MO disc y usarlo en la computadora que te lo pide para darte acceso a la puerta correspondiente. Entrá por ella.



¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Número 1 — Noviembre 1997



Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos

Número 2 — Diciembre 1997



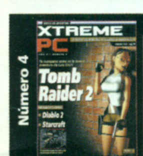
Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos

Número 3 — Enero 1998



Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos

Número 4 — Febrero 1998



Previews: **Tomb Raider II** - Starcraft - Sin - Diablo II
Reviews: Myth - Wing Commander: Prophecy - Heavy Gear y muchos más...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos

Número 5 — Marzo 1998



Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos

Número 6 — Abril 1998



Previews: **Messiah** - Age of Empires 2 - Ultima IX: Ascension
Reviews: Balls of Steel - Mysteries of the Sith - PC Fútbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos

Número 7 — Mayo 1998



Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos

Número 8 — Junio 1998




Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos

Número 9 — Julio 1998



Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos

Número 10 — Agosto 1998



Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat** 4 - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos

Número 11 — Septiembre 1998



Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos

Número 12 — Octubre 1998



Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos

Número 13 — Noviembre 1998



Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos

Número 14 — Diciembre 1998



Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos

Número 15 — Enero 1999



Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos

Número 16 — Febrero 1999



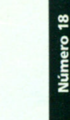
Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos

Número 17 — Marzo 1999



Previews: **Daikatana** - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Número 18 — Abril 1999



Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant
Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U. - Trucos

A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio del ejemplar es de $4.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos a la siguiente dirección:
Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires
El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés.

ACCION / ARCADES

Requiem: Avenging Angel

Una vez que estén jugando presionen la tecla "Enter" para que aparezca la ventana de la consola y luego escriban cualquiera de estos códigos:

csyhwh - Invencible
csguns - Todas las armas
csammo - Más municiones
cshealth - Recuperar la energía
csshroud - Recuperar toda la energía y la armadura
csrosary - Todos los objetos
csstigmata - Llave del "Medlab 1"
csitems - Llave del "Medlab 2"
csessence - "Essence" infinita
cshalt - Detener el tiempo
csvanish - Matar a todos los enemigos
cshost - Volar

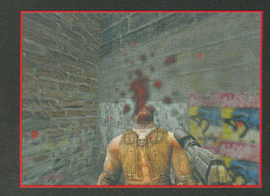
The Need for Speed3 (más trucos)

newcars - Jaguar XJR-15 y todos los autos de policía secretos
allcars - Habilitar todos los autos
dcop - "Diablo Pursuit Car"
ecop - "El Niño Pursuit Car"
jag - Auto especial Jaguar XJR-15
madland - Todos los autos van rápido en la modalidad "Single Race"
bullhorn - La policía manda mensajes por radio durante las persecuciones
monkey - Usar la transmisión manual de la misma forma que la

Kingpin (estos códigos son para el demo)

Para poder activar cualquiera de estos trucos, lo primero que van a tener que hacer es abrir una ventana de DOS y cargar al juego poniendo "kingpin +developer 1". Una vez dentro del juego, presionen la tecla "`" (la que está a la izquierda del "1") cuando aparezca la consola podrán usar los siguientes códigos:

god - Invencible
noclip - Atravesar paredes
give all - Todos los objetos excepto el dinero
bullets [número] - Balas
shells [número] - Balas de escopeta
gas [número] - Gasolina
give ammo - Todas las municiones
crowbar - Barreta
pistol - Pistola
shotgun - Escopeta
flamethrower - Lanzallamas
give weapons - Todas las armas
cash [número] - Dinero
give health - Recuperar la energía
key1-10 - Llaves 1-10
coil - "Coil"
watch - Reloj
battery - Batería
map [nombre del mapa] -Seleccionar nivel
Estos son los nombres de los niveles del demo:
bar_sr / bike / pawn_sr / sewer / sr1 / sr2 / sr3

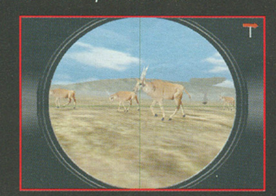




African Safari

Dinero Extra: Muevan el cursor hasta el ángulo de arriba a la izquierda de la pantalla y presionen "Ctrl" + 4
Mientras están jugando, tipeen cualquiera de estos códigos para activar los trucos correspondientes.

HUGEGUN - Municiones infinitas
VULTURE - Volar
SPAWNALL - Crear "Herds"
XRAY - Ver las zonas de caza
HGWELLS - Parcialmente invisible
FLAGALL - Marcar a los animales prohibidos
FLAGEVERY - Marcar a todos los animales
GPS - Indicar posición actual



Grand Touring

En el menú del juego escriban "isi-cheeseman" y luego usen cualquiera de los códigos que figuran abajo:

isi tbone - Habilitar todas las pistas y todos los autos
isi-corsica - Todos los componentes del auto al máximo
isi-plague - Liga "GT3"
isi-aardvark - Más dinero
isi-delicate - Modo "KittyCat"

ESTRATEGICOS

Army Men 2

Cuando estén jugando presionen "\" para entrar al modo de mandar mensajes y escriban "!when all else fails..." para que el juego les permita utilizar trucos y luego usen cualquiera de los códigos que van a ver aquí abajo, para conseguir armas, energía, objetos especiales, etc.

!a better tomorrow - Ametralladora rápida ("Vulcan gun")
!acme discs - Minas
!aluminum foil - Chaleco antibalas
!armageddon - "Armaggedon"
!beautiful nikita - Rifle de francotirador
!cliche ending - "End of Phoenix"
!doctor doctor - Medikit 1
!fourth of july - M-80
!geronimo! - Ataque aéreo
!gnomish inventions - Explosivos
!god of gamblers - Rifle de francotirador 2
!i give up - Perder la misión
!i have a rock - Granadas
!jumpjets - Volar
!metal sheeting - Disfraz Gris
!night of the walking dead - Los cuerpos que no quedan destrozados o derretidos se convierten en zombies
!ninja arts - Modo "Stealth"
!no rocket launcher - Bazooka
!paper dolls - Paracaidistas
!patton's speach - El personaje seleccionado es ascendido
!phoenix! - Soldado lanzallamas
!pooper scooper - Buscaminas
!roach spray - Aerosol
!rubber cement - Medikit 2
!ruby ray - Lente de aumento
!santini - Invencible
!shrink wrap - Disfraz 1
!smorfs - Disfraz 2
!spidey senses tingling - Ver el mapa completo
!suicide kings - Suicidarse
!surprise party - Quedar rodeado por los enemigos
!techno - Nuevos sonidos de ambiente
!veni vidi vinci - Ganar la misión
!village people - Lanzallamas
!watchtower in the sky - Vuelos de reconocimiento

Commandos: Beyond the Call of Duty

Mientras estén jugando escriban "gonzo1982" para habilitar los trucos y luego usen las siguientes combinaciones de teclas:

[Ctrl] + I - Invencible
[Ctrl] + [Shift] + N - Pasar de nivel
[Shift] + V - Invisible a los enemigos
[F9] - Información del terreno
[Shift] + [F4] - Rastrear a los comandos
[Ctrl] + [F9] - "Debug Information"
[Alt] + [F11] - Ventana de ayuda

DEPORTES

Actua Soccer 3

Equipos especiales: Para hacer que estos trucos funcionen primero presionen "Enter" en la pantalla principal, luego ingresen cualquiera de los códigos que verán a continuación y cuando lo hayan hecho presionen "Enter" nuevamente para que el código se active

Equipos	Códigos
Actua Soccer Web	spit n spin
Boat Racers	tff hobby
Food Group	bin man
Arsenal Ladies	longdon girls
Doncaster Rovers	shame
Top 50 Babes 1	yes please
Top 50 Babes 2	no thanks
Virtual Blades	chip butty
Pattis Shandi Men	cpu spud
Gremlin Staff 1	wide boys
Gremlin Staff 2	double trouble
Dicks Pic N Mix	candy man
The Hardmen	shadwell town
Dud's Spuds	miss wilko
Fighting Forth	flagstoning
Havenly HTFC	lee the pig
Ledbury FC	sink or swim
Madness Friday	impossibility
Greenhouse Test	ozone layer
Skellington United	grim reaper
Cyborg Rovers	metal heads
FC Gremlin	i made this
Shearer XXX	sexy football
5 Nations Select	rule brittania
Wigan 98-98	egg chasers
Classic Ipswitch	bald fritz
Chalton Stars	valley boys
Best of Spurs	diamond lights
Everton Stars	duncnnomore
Forest Stars	men in tights
Wednesday Stars	barmy army
Boro Stars	emmersons boe
Coventry Stars	lady godiva
Soton Stars	dell boys
Dons Stars	fash the cash
Newcastle Stars	down the toon
Villa Stars	bit of claret
Leicester Stars	frui n veg
West Ham Stars	wright buy
Derby Stars	ram raiders
Arsenal 70-90	tea total
Leeds Stars	bremners boot
Liverpool 77-98	scouse perms
Chelsea Stars	foreign legion
Blackburn 94-95	down down down
Busby Babes	sir matt
24 Extra teams	prem clubs
24 Joke Teams	tff teams

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



Hola a todos, incansables lectores de esta maravillosa sección! En esta ocasión voy a robar un poco de espacio para comentarles un interesante cambio que se nos ocurrió en la Editorial para el Correo de Lectores. A partir del próximo número, premiaremos con un juego la mejor carta del mes. El criterio para seleccionar la carta (o e-mail, por supuesto) ganadora va a ser el siguiente: Lo importante es que toda la sección se vaya orientando a que ustedes viertan diferentes opiniones sobre temas relacionados con el apasionante mundo de los juegos para PC, como por ejemplo qué les pareció un juego en particular, si están de acuerdo con los puntos de vista de otro lector, etc. En fin, cosas que puedan parecer interesantes para los que leen esta sección.

Obviamente, las cartas que vienen con infinidad de preguntas vamos a tratar de contestarlas por e-mail (si vienen por esa vía), ya que vemos que hay muchas dudas acerca de los temas más variados, pero en la mayoría de las ocasiones esto es muy poco interesante para los demás, que tal vez no tienen ese problema específico. Así que ya saben, vayan exprimiendo esas neuronas para hacerse acreedores del merecido jueguillo, ¡y por supuesto ser la envidia de todo el barrio!

Martín Varsano

HALF-LIFE

Amigos de XTREME PC :

Me llamo Victor, tengo 30 años y soy fanático de los juegos de PC, especialmente de los similadores de vuelo y los estratégicos de guerra. Les escribo principalmente para felicitarlos por la revista que es EXCELENTE, no soy de comprar revistas pero un par de amigos me la recomendaron y desde que la empecé a comprar (Nº 15) confieso que espero ansiosamente la salida de cada número para tener el placer de leerla. Las notas son muy buenas y agradables, se nota que las escriben personas que tienen experiencia y le gustan los juegos, y además tienen comentarios que a la hora de comprar un juego nos guían para saber con qué nos podemos encontrar.

Pasando a otro tema quiero hacerles un pedido de AUXILIO, luego de leer sus comentarios sobre el Half-Life (en especial la nota de Durgan Nallar en Zona 3D) me decidí a comprarlo y realmente no se quedaron cortos, es un JUEGAZO superadictivo. Después de varios días (muchos) sin casi comer dormir poco y masacrar bichos y comandos, llegué al nivel Nihilist, luego de pasar las pantallas secundarias seguí peleando con el bicho que flota y se le abre la cabeza, sin saber como, una de las miles de veces lo despaché a mejor vida y llegué al final en un vagón con el famoso tipo misterioso que después de hablar me dijo que elija, al salir del vagón aparecí rodeado de monstruos y me dicen que estoy muerto, conclusión termina el juego y pasan los títulos. Mi problema es que estaba tan excitado de terminar que olvidé salvar el juego y la última pantalla que tengo es la de Nihilist, y por más que me esfuerzo me es imposible volver a matar al bicho flotante y panzón (ya intenté de todo tirándole con todo lo que tenía y lo único que logro es que flote hasta arriba de todo, que aparezcan un par de rayos y después se queda ahí como que amaga que se muere y después nada), así que agradecería profundamente a quien pudiera decirme como aniquilar al bastardo alienígena. Desde ya gracias y sigan adelante con la revista que esta bárbara.

Victor H. Gez Fuentealba
victorfg@ciudad.com.ar

Como no, caballero! Acá va para vos, y para todos los que mataron a este horrible bichejo de casualidad, una táctica infalible para eliminarlo sin grandes inconvenientes: Primero, no bien tocás el suelo, escondéte en una de las piedras que están diseminadas por ahí, y lo importante es que él no te vea, y que vos no lo puedas ver a el, porque sino te va a teletransportar a otro lugar, y ahí se arma terrible debacle con los amiguitos del cabezón. (si es necesario, te podés agachar). Cambiá el arma al Magnum 357 (que es súper-poderoso) y destruí los cristales que lo rodean con dos o tres tiros. Estos cristales son los que lo regeneran, así que ahora le va a quedar recargarse de las bolas de luz que están al lado de él. Así que hay que darle con todo a la cabeza (basta con ver una sola porción del bocho para pegarle), y vas a ver como las bolas de luz se van acabando. Cuando no le quede ninguna cerca, la cabeza se le abre, y ahí hay que destruir un cristal que tiene en el medio. La mejor forma es tirándole un misil teledirigido (con el punto rojo de mira) y ¡adiós cabezón!

De todas maneras tené en cuenta que lo que vos viste es el final del juego, al encontrarte con el hombre del maletín dentro del monorail, que tiene dos finales diferentes.

DESCENT FREESPACE

Estimados amigos:

Soy lector de su resvista desde agosto pasado, y creo que tendrían que pensar en exportarla a la madre patria, porque sinceramente es buenísima.

Bueno, ahora a lo que vine.

1) Me gustaría saber a su juicio cual es la configuración ideal de una pc de juegos; con tuti y para que TODOS se vean excelente.

2) Soy fanático del FREESPACE, o mejor dicho de los simuladores espaciales, pero con éste tengo un problema, estoy en una misión en que después que me destruyen una nave capital, tengo que destruir dos naves y después defender un puesto de comunicaciones. Pero haga lo que haga, siempre desobedezco órdenes o soy un desertor. ¡HELP!

3) Me pareció muy bueno su artículo sobre juegos cooperativos, o mejor dicho que deberían haber mas, ya que no entiendo como uno solo puede manejar, un submarino, barco o nave espacial, cuando éstos de por sí necesitan toda una tripulación, o lo que hicieron con Starfleet Academy que transformaron el puente del Enterprise en un caza gigante, cuanto mas lindo sería armar una pequeña red y que cada uno ocupe su sitio.

Sin mas que comentar sigan adelante y ¡GOOD NEWS!

Gustavo Fucito
Fucitgus@omega-seguros.com.ar

1) Creo que ahora una máquina bastante rápida para ver todos los juegos sería una Pentium II de 350 MHz, con 128 MB de RAM (pueden ser 64), una placa con el chip TNT, y un rígido de por lo menos 8 GB. Por supuesto, una plaquita de sonido decente.

2) Mirá, por lo que decís, la misión en la que vos estás trabado se llama "A Failure to Communicate", si esto es así, no te preocupés porque el problema no es tuyo.

El drama con esta misión es que en algunas máquinas el juego no manda la orden para regresar a la base una vez que todos los objetivos fueron cumplidos, y por eso es que te dice que desobedeciste las órdenes (a nosotros nos pasó lo mismo).

La única forma de solucionar este bug de m*#@%^ es instalando el "patch" que viene en el CD de este número (se llama "fs10x-106us.exe") y con esto se te van a terminar los problemas.

Una vez que le hayas puesto el "patch" tené en cuenta que el único objetivo importante de esta misión es proteger al "Aquilae Communications" hasta que se reuna con el "Hope", cualquier otra cosa es secundaria, así que lo único que tenés que hacer es ordenarle a tu escuadrón que proteja a la estación de comunicaciones y ponerte a bajar "Shivans" hasta que te aparezca el cartel que te indique que cumpliste con los objetivos primarios, después de eso volvé a la base y listo.

METODO DE AUTODEFENSA

XPC:

¿Se dieron cuenta que el nuevo formato de la

revista es ideal para fajar a alguien? Sí, aunque no lo crean es un efectivo método de autodefensa. Tomando la revista por la parte contraria al lomo y

sosteniéndola firmemente, como cuando no se quiere que la hoja se doble, se puede impactar de una forma muy potente en la trucha de algún chabón.

Esto es excelente en caso de que alguien quiera robarnos la revista, luego de que nosotros fuimos los acreedores de la última que quedaba en el kiosco del barrio. Prueben esta técnica y luego cuentenme como les fue.

Bueno, basta de delirios y a la pregunta: Me compré la Monster Fusion y no me funciona como debería con el Need for Speed III y el FIFA WC98, supongo que debo bajar algún parchesito pero sería copado que me dijeran cuál y dónde para no andar perdiendo tiempo y dinero buscando el correcto. Aclaro que por ejemplo con el Rogue Squadron se ve perfecto.

Muchas gracias y hasta la próxima, ¡chau!

Pedro Vercesi
pedro@apunet.com.ar

Para solucionar el problema con estos juegos deberías entrar a la página de Diamond (www.diamondmm.com) y bajarte los últimos drivers para la Fusion, y por el otro lado ir a la página de Electronic Arts (www.ea.com) y ver si tienen algún patch específico para los dos juegos que mencionaste y la Fusion.

UN CD O UNA PULSERITA

Querida Xtreme Pc:

Hola como andan, me llamo Milton, tengo 13 años y tengo una Pentium 233 MMX con una Monster3D II de 12 Mb (adquirida recientemente).

Su revista es idiscutiblemente la mejor del mercado, las otras españolas no les llegan ni hasta los talones, encima no sólo son malas sino que tienen el descaro de poner un CD o una pulserita, no sé, algo que algunos creen que hace a la revista mejor que otra.

Quería contarles que estuve utilizando grandes juegos como NFS3, Carmageddon2, Rogue Squadron, entre otros. Pensaba agregar a mi lista de compras dos juegos muy muy buenos pero no estaba seguro de que me funcionaran bien (me refiero a no tener la penosa nesecidad de bajar los detalles) estos dos juegos son el Kingpin y el tan aclamado Half-Life.

Tambien quería que me recomendaran alguna aventura gráfica decente porque despues de terminar el Grim Fandango sentí que había un vacío negro en mi interior y la única que me recomendaron fué el Hopkins FBI pero no me atrae mucho ¿está buena?.

Entonces....

1) ¿El Kingpin me funcionará bién?
2) ¿Y el Half-Life?
3) ¿Qué aventura Gráfica me recomiendan?

Bueno eso es todo lo que les tenía para contar y pedir, para terminar les quiero decir que Martín es el redactor de la revista (Me encantaron tus informes del Kingpin y El Carmageddon2).

Me gustaría conectarme con redactores de la revista que les gusten los juegos de carreras y al estilo Doom.

Espero que siempre sigan así, Un saludo enorme chau!!!!!

José Luis Pedro
jlpedro@arnet.com.ar

Mirá, creo que los requerimientos del Kingpin van a ser un poco más altos que los del Half-Life. Y lamentablemente debo decirte, a vos que no estás de acuerdo con los CD's en las revistas, que gracias al CD que tiene esta maravillosa revista, vas a poder probar los dos juegos, ya que el compact contiene el demo del Kingpin y del Half-Life (el Uplink). Nada mejor que probar estas demos para ver si andan en tu máquina como vos querés.

Por el lado de las aventuras, anduve consultando y me dijeron que te recomiende el Sanitarium, que parece fue lo mejor después del Grim Fandango.

EN UN RINCON DEL CORAZON

Súper Amigos de Xtreme PC:

Mi nombre es Javier, tengo 20 años y soy fanático de las Aventuras Gráficas y los Arcades 3D, de más está decirles que son la mejor revista de juegos para PC por lejos, bueno pero igual se los digo. Lo único que le faltaría a la revista serían un poco más de páginas aunque eso no afecta a la excelente calidad de la revista, se nota que los redactores saben sobre juegos y eso es bueno. Como les dije me gustan los arcade 3D, en especial el Doom al que lo tengo en un rincon del corazón ya que creo que fue un pionero en todo esto de los arcades 3D. Ahora estoy jugando al Quake (como verán estoy un poco atrasado) pero hasta ahora ningún arcade me dió tanta satisfacción como el Doom y el Doom II, es más estoy pensando en adquirir el Final Doom.

1) No saben donde lo podría conseguir, ya que no lo encuentro en ningún lado.

2) Estoy pensando en adquirir una de las últimas placas 2D/3D que salieron al mercado, pero no me puedo decidir entre las que tienen el chip VOODOO BANSHEE y las del RIVA TNT, estas últimas son un poco más caras, por lo que se podría suponer son mejores pero hay muchos juegos que traen soporte sólo para las placas de 3Dfx, y esta empresa hasta ahora venía liderando el mercado ¿Ustedes cuál me recomiendan?

3)¿Qué Micro es mejor para los juegos el Pentium o el AMD-K6 2 3DNow?

4)¿Hay alguna versión del Juego "THE X FILES" en castellano?

Bueno, eso es todo. Mucha Suerte!

Javier Cannito
cfmaquinarias@grandbourg.com.ar

Yo concuerdo en un ciento por ciento con vos, el Doom tiene ese no se qué, que todavía lo hace estar en un lugar privilegiado para todos los amantes de los arcades 3D. De todas formas, yo te recomiendo que juegues al Half-Life, porque la verdad es que es sorprendente. Bueno, vayamos a las respuestas: 1) Podrías ver en CDMARKET, a ver si los tienen por ahí. 2) Yo te recomendaría que esperes un poco, ya que están por salir un montón de placas nuevas (Savage4, Voodoo3, TNT2, etc.) 3) Yo me inclinaría por un Pentium. 4) Sí, la versión de Microbyte, que la podés encontrar en Musimundo, por ejemplo, está en castellano.

FANA DE LA VELOCIDAD

Querida Xtreme:

Me llamo Mariano Diaz y soy de capital, y me autodenomino el mas fanático del gran juego Need For Speed, 2, 3 y El que viene, y de ahí viene mi pregunta.

Cuando VA a salir el gran Juego de Need For Speed???? (El 4 por supuesto!)

Necesito saberlo urgentemente por que sino creo que moriré (creo que exagero), pero tambien me gustaria que hagan un informe sobre él y requisitos de sistema.

Cambiando de tema me gustaría "pedirles" que si podrían poner un CD con demos en la revista. Ya se que muchos chicos no quieren que aumente el precio de la revista, pero me gustaría que hagan una encuesta o algo así, que voten los que quieren el CD y los que no, ¡queremos democracia! o sino hacer el CD opcional.

Me gustaria Pedirles su recomendación. Tengo muchísimas ganas de comprarme un volante, y quisiera saber cual es el mejor (No importa el precio). Me gustaría uno con Force Freedback, y con una palanca para los cambios, ESPERO SU RESPUESTA QUE ES MUY IMPORTANTE, Mejor dicho es URGENTE!!

Bueno me voy despidiendo, Ahhhhh!!!!! les dejo mi direccion de mail Para que me escriban algunos Fans del Gran Need for Speed 1 2 3 y el futuro 4.

Tambien los fanas de todos los juegos de carreras con la onda del Need for Speed.

Felicitaciones por la revista y por su labor, FELICITACIONES!!!!!!

Mariano Díaz
Jcdiaz@arnet.com.ar

Si te aguantás hasta el número que viene, vas a ver una nota acerca del Need for Speed: High Stakes (este es el nombre del NFS4), con toda la información acerca de las novedades de esta cuarta entrega de la saga. Te adelanto que creo que va a estar imperdible, pero mucho más no te quiero contar para que veas las fotos exclusivas que vamos a poner el mes que viene! Y acerca del volante, Thrustmaster sacó uno nuevo con Force Feedback, pero a mi opinión uno de los mejores es el nuevo de Logitech, que va a salir en cualquier momento.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Junio: Otro mes espectacular en Xtreme PC. Primeramente encontrarán un nuevo CD en el que obtendrán las últimas demos, directamente del E3. Les tendremos la review de Commandos: Beyond the Call of Duty, un nuevo CD con 8 nuevas misiones, que es totalmente independiente del Behind the Enemy Lines, juego que ustedes, nuestros fieles lectores, eligieron como el mejor de 1998. Y como para que lo vayan saboreando en el CD de este número (como algunos ya lo habrán notado) esta incluída la demo, que permite completar una de estas nuevas misiones. Seguiremos con la guía de uno de los sucesos del año: Baldur's Gate, y todas las novedades sobre el mundo de los juegos. ¡Hasta la próxima!

Previews

- Drakan
- Outcast
- Might & Magic VII
- Anachronox
- Nocturne
- ¡Y todo sobre E3!



Might & Magic VII

Reviews

- Commandos: BTCOD
- Midtown Madness
- Lands of Lore III
- Warzone 2100
- Alien vs Predator
- Sports Car GT
- Machines
- Y los últimos lanzamientos...



Warzone 2100

Además...

- Hardware: Con toda la informacion de los últimos accesorios desde E3!
- El CD con las demos más recientes y los últimos patches
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: La segunda parte de la guía de Baldur's Gate y los últimos trucos...
- Más todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...





LA MEGAEXPO ATACA DE NUEVO!

En una cobertura especial desde los Estados Unidos, les presentaremos todas las novedades sobre la edición 1999 de E3, la exposición de software y hardware más grande e importante del mundo, desde donde seguramente les traeremos más de una sorpresa, ya que todas las empresas mantienen juegos en el anonimato para develarlos en el transcurso de los tres días que dura la impresionante muestra.

¿Con qué juegos nos encontraremos? Ni nosotros lo sabemos, pero es muy probable que Westwood esté mostrando (nuevamente) la secuela del original de Command & Conquer: Tiberian Sun, en sus etapas finales de creación, y es muy probable que id Software (quizás el mismísimo John Carmack en persona) muestre finalmente en funcionamiento una versión casi-definitiva del esperadisimo Quake III: Arena. Todas las fotos, informacion y novedades sobre TODO lo que acontezca en E3, lo encontrarán en las páginas de XTREME PC del próximo mes.



MAYO 1999

XTREME CD

El presente CD corresponde a la edición número 19 de XTREME PC, y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

650
MEGAS IMPERDIBLES!

demos jugables

Kingpin • Descent 3 • Mechwarrior 3
Commandos: Behind the Call of Duty
Rollcage • Half-Life: Uplink y mucho más!

patches y videos

Y además se incluye el
Internet Explorer 5
en castellano!